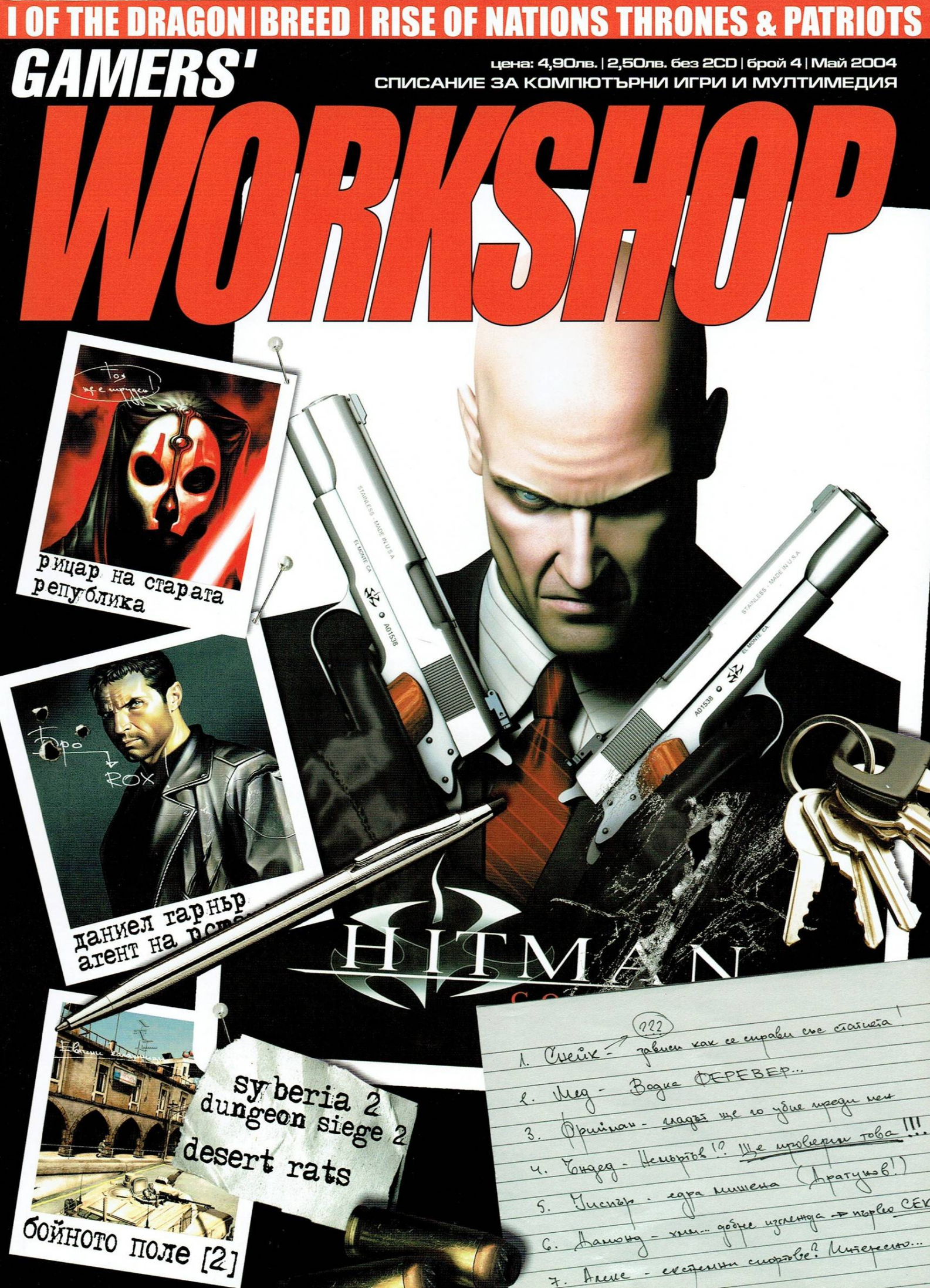
I OF THE DRAGON | BREED | RISE OF NATIONS THRONES & PATRIOTS

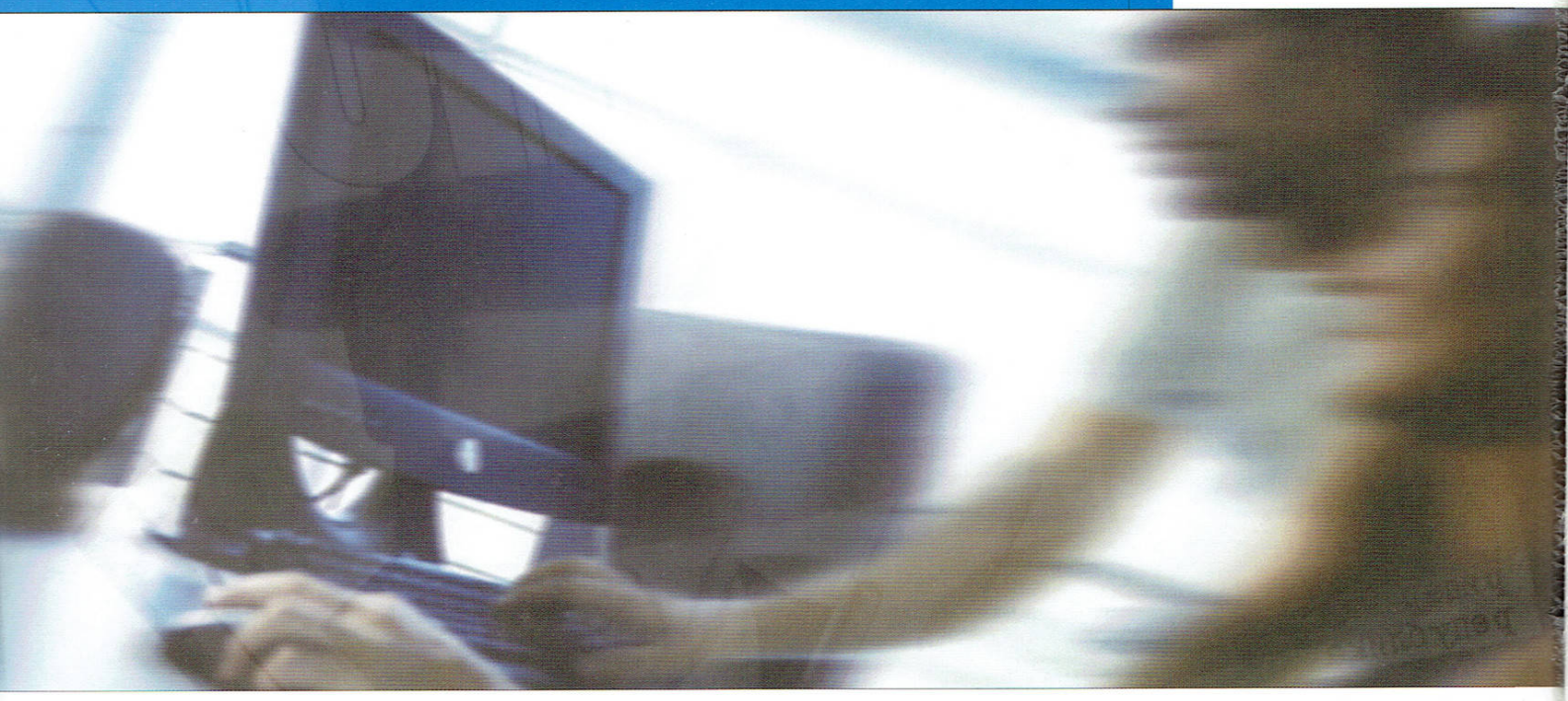
GAMERS' WORKSHOP

цена: 4,90лв. | 2,50лв. без 2CD | брой 4 | Май 2004
СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ



Enhanced desktop performance and productivity

The new standard for multitasking computing



Dell™ recommends Microsoft® Windows® XP Professional for Business

The Dimension™ 4600 featuring the latest Intel® processor with Hyper-Threading technology enables you to handle multiple office applications and tasks simultaneously. High memory bandwidth, integrated networking and a host of enhanced performance features combine to deliver optimized computing performance to help drive your business.

Dell™ Dimension™ 4600

- Intel® Pentium® 4 Processor with HT technology
- 3.0GHz with 800MHz Front Side Bus
- Microsoft® Windows® XP Professional
- Intel 865G chipset with support for Dual Channel DDR
- 512MB Dual Channel DDR (2x256MB DIMM)
- 80GB (7200 rpm) IDE Hard Drive
- Dell 17" (15.7 VIS) UltraScan™ Monitor
- 48x/32x/48x CD-RW
- 64MB USB Memory
- 128MB GeForce Fx5200 8x AGP card
- with dual monitor support, TV-Out via S-Video and DVI
- Dell A215 Stereo Speakers
- Sound Blaster Live! 5.1 (Dell) Digital Sound Card
- Dell v92 Data/Fax modem
- Integrated Intel 10/100 Pro Ethernet
- Dell QuietKey keyboard
- Dell USB Optical Mouse

$ 1065

Excluding delivery and VAT

PROGRESS CAD R&D Centre Ltd.

София 1574,
бул.Шипченски проход 69А
тел.: (02) 870 52 57;
факс: (02) 973 38 53;
cadrd@progress.bgnet.bg;

http://progress.bgnet.bg
www.dell-bg.com

ЦЕНТРОВЕ ЗА ПРОДАЖБИ, СЕРВИЗ И ВИСОКОКВАЛИФИЦИРАНА ПОМОЩ:

Ямбол	"Джи ви ди"	046/64 146;	**Бургас**	"Комплекс"	056/813 022;
Русе	"Линксис"	082/239 961;	**Варна**	"Визикомп"	052/600 380;
Благоевград	"ИНФОТЕХ"	088 560 835;	**Ст. Загора**	"Интернет Груп"	042/601 101;
Ловеч	"КОМПТЕХ"	068/41 988;	**Пловдив**	"Интернет Груп"	032/626 375;
Враца	"Вега 21"	092/63 371;	**Хасково**	"Глобал солушънс"	038/622 569;
В. Търново	"Прим-ВТ"	062/642 926;	**Добрич**	"Визикомп Добрич"	058/26 257;

ЦАПК "Прогрес" ООД е сертифициран по BDS EN ISO 9001:2001 и е дистрибутор на Dell от 1990 с повече от 20000 инсталации.

Easy as DELL™

Click **www.dell.com**

©2004 Dell Computer Corporation. Subject to availability, prices and specifications are correct at date of publication and may change without notice. Upgrade prices apply with system purchase only. Dell, the Dell logo, Dimension and Inspiron are either trademarks or registered trademarks of Dell Computer Corporation. Intel, Intel Inside, the Intel Inside logo, Celeron, Pentium and Centrino are either trademarks or registered trademarks of Intel Corporation. Microsoft and Windows are registered trademarks of Microsoft Corporation. Dell disclaims proprietary interest in the marks and names of others. Certain Microsoft® software product(s) included with this computer may use technological measures for copy protection. In such event, you will not be able to use the product if you do not comply with the product activation procedures. Product activation procedures and Microsoft's privacy policy will be detailed during initial launch of the product, or upon certain reinstallations of the software product(s) or reconfigurations of the computer, and may be completed by Internet or telephone (toll charges may apply).

GAMERS' WORKSHOP

май 2004
Брой 04

главен редактор
Диян Димитров

заместник главен редактор
Александър Бакалов

помощник редактор
Весела Симеонова

дизайн и CD
Георги Динчев - Мед

реклама
Александър Грънчаров
Юлиян Калдерон

управител
Иван Кънев - Джовани

автори
Александър Александров - Alex III
Александър Бакалов - Snake
Бойко Ангелов - Fall-From-Grace
Веселин Костадинов - bROkO
Диян Димитров - Freeman
Драгомир Дончев - Duffer
Евгений Тенев - Dimensin
Илиян Илиев - Whisper
Иван Кънев - Un-DeaD
Йордан Стоянов - Irenicus
Камен *Макс* Дончев - MrAK
Красимир Койчев - Maggkrabar
Красимир Кръстев - Krasleto
Кристина Лилова - Damond
Чавдар Кацаров - Ikarus

издател
"Уъркшоп Груп" ООД

Адрес София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефони 02/980-68-29, 980-72-45
e-mail workshop@headoff.org
http://workshop.headoff.com

Основен разпространител
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93

Печат
"Мултипринт"

gamers' workshop ползва висококачествен Интернет от Headoff G.I.

висококачествен пренос на Интернет от Internet & Game Club Next Level

Gamers' Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Workshop е независима медия. Нямаме спонсор, не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ви изневерим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това. Сега, нека броят продължи!

Здрасти на оцелелите ветерани. Благодаря ви, че сте още тук, приятели.

Привет на тези, които дойдоха по-късно и вече започват да се чувстват като у дома си в работилничката.

Добре дошли на току-що пристигналите...

Случва се човек да изгуби пътя. Взиращ се в краката си, внимателно следящ за неравности, прескачащ ями, катерещ стръмнини – забил поглед в ежедневието... изведнъж вдига очи, осъзнавайки, че отдавна и твърде дълго трамбова пред някаква стена, откраднала хоризонта пред него.

Живот... Живеем го както можем, а капризите на съдбата ни блъскат, опитвайки се да ни избутат встрани. В борба с нея, понякога човек наистина губи пътя. Тя е неуморен противник – след всяко поражение се завръща за реванш – а ние сме просто обикновени смъртни. Все някога умората се спуска като размазана завеса пред взора ни.

Рано или късно на всеки се случва. Слава богу, случват се и неща, които – като внезапен порив на вятъра – разсейват мъглите. Това може да е едно писмо (вж. пощата) или просто една равносметка. Защото когато си изгубил посоката, често единственото, което трябва да направиш, е да се обърнеш назад. Да погледнеш към миналото, за да откриеш бъдещето си. Да се взреш в стъпките си; и ако си оставил видими следи, те отново ще те изведат на пътя.

Днес, приятели, е нашият ден за равносметка – в деня на шестата ни годишнина отново се обръщам назад и поемам по стъпките, които заедно оставихме. Крача бавно, с носталгия спирам тук и там.

Оставям спомените да ме връхлитат...

И цветни петна се надигат...

И попиват в душата ми...

И като парченца от пъзел редят картината на една вълнуваща шестгодишна история, изкована с много труд и много страст.

И отново пътя е под краката ми.

И той отново сочи хоризонта.

И отново се чувствам силен и вече знам накъде ще поема!

Защото това, което виждам отправяйки поглед назад, ме изпълва с гордост...

Хубаво е да можеш да осъзнаеш, че зад гърба си оставяш история. Действа като катарзис. Очиства те от наслоенията. Връща те в играта с прежния хъс и ентусиазъм. И като стана дума за игра... ще се опитам да направя ретроспекция на изминалите години от гледна точка на игрите, които ги белязаха с дамгата на своята изключителност, лично за мен.

1998 – Първият брой излезе със StarCraft на корицата. Дори няма нужда да споменавам нещо повече за тази игра, освен името ѝ. Това бе годината, в която за пръв път открих за себе си Quake 1 и 2. Също и Diablo. Годината, в която мултиплейърът влезе в живота ми с появата в края ѝ на SiN, Blood 2, Half-life. Годината, която укрепи надеждите на Whisper, че ролевият жанр наистина няма да изчезне – след появата на Fallout в края 97-ма, ето че на сцената излезе и другият голям – Baldur's Gate. Куестът показа силата си като жанр с Grim Fandango. Това бе годината на Закърнелите неврони, на единствения 96 страничен брой, на първия ни световно ексклузивен материал за, цитирам: *„Ние (Gamers' Workshop) сме първите в света, които научиха подробности първия проект на група наши програмисти, основатели на фирмата G.U.B.S. Пичовете са решили да ударят у земята другия най-популярен жанр – 3D екшънът. G.U.B.S. смятат да лансират на пазара продукт, базиран на изцяло нов 3D енджин, с работното име DURAK, който да стане най-якото нещо, излизало изпод клавишите на български програмист, дизайнер и прочие гений – Върчуъл Хлебарка Екстерминейтър (Виртуален убиец на хлебарки за неговорещите английски)...“*, както и на много други щуротии.

1999 – Отново *Blizzard* на върха с BroodWar, показвайки как трябва да се правят стойностни експанжъни и удължавайки живота на StarCraft с още година-две. Вездесъщият HMM 3 също видя бял свят тогава. Както и Soul Reaver, Drakan и Kingpin, както и едно от най-великите класически RPG-та (доверявам се на преценката на Whisper) – Planescape.

2000 – Няма друга такава година за игрите. Съмнявам се да има и в бъдеще. Ще изредя само част от култовите заглавия и няма да казвам нищо повече: Diablo 2, Thief 2, Homeworld, Q3, UT, Wheel of Time, Silent Hill 2, Battlezone 2, Requiem, Re-Volt, Ground Control, Sacrifice, Soldier of Fortune, Tzar…

Как да не правиш качествено списание? 2000-та година е може би най-силният период на Gamers' Workshop.

2001- Лично за мен годината винаги ще бъде свързана с дъъъълго, дълго чаканата поява на Max Payne, Giants и Return to Castle Wolfenstein. А, да – AOE 2, но на нея Юлиян (Groover) ѝ се накефи много повече.

2002 – Мед пощуря по Tony Hawk 3, Снейк по Silent Hill 2 и Hitman 2, аз по Medal of Honor, а всички – по WarCraft III.

2003 – Излезе най-добрият авиосимулатор на всички времена IL-2 и Алекс се размаза. Продължи да се размазва с Jedy Academy и Call of Duty. Най-голямото заглавие разбира се беше GTA 3.

Разбира се това далеч не са всички хубави игри, а само тези, които на прима виста си припомням. Десетки прекрасни заглавия от стратегическия, приключенския, ролевия и спортния жанр, от екшъните и симулаторите останаха неназовани, но всеки от вас и сам може да попълни пропуските.

Изчерпателността не е толкова важна, по-важното е, че през всички тези години с много от вас бяхме неотлъчно – или не чак толкова – заедно; с други тепърва ще бъдем.

И сега, преди да затворя тази страница ще ви обещая нещо, което ще направя всичко възможно да стане реалност в близките броеве, може би още е в следващия.

Обещавам ви го на вас – оцелелите ветерани; на вас – дошлите по-късно; и на вас – току що пристигналите:

Ще има още поне един брой, в който старите кримки ще се завърнат в пълен състав, за да го направят от кора до кора. И този брой ще се превърне в еталон за това какво трябва да представлява едно геймърско списание в наши дни.

Обещавам ви го, ако ще това да е последното нещо, което ще направя.

- Freeman

съдържание

май 2004, брой 04

предварително

10 joint operations typhoon rising
12 battlefield 2
14 the movies
16 pirates!
18 brothers in arms
20 advent rising
22 kotor 2 the sith lords
24 dungeon siege 2
26 earth 2160

ревю

28 manhunt
30 hitman contracts
34 i of the dragon
38 breed
40 rise of nations thrones and patriots
43 syberia 2
46 painkiller
50 battle mages
52 desert rats vs. afrika korps

от крак на крак

56 alien shooter
57 shrek 2
58 michael schumacher world tour kart 2004
59 street racer

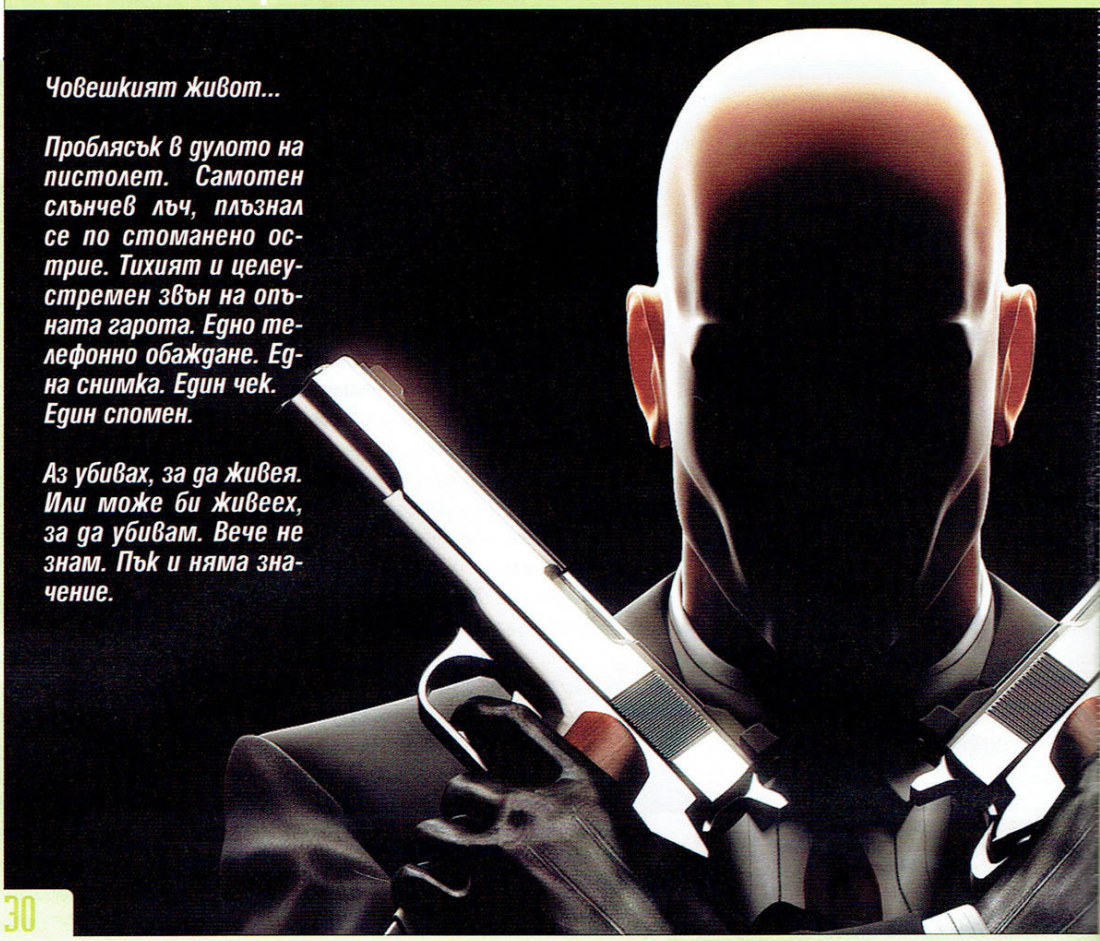
lifestyle

72 кино
74 видео
75 интервю с Workshop
78 противопоставяне
80 тест

и още...

06 поща
60 ultima online
62 силата на разума
63 ati в настъпление
64 история на стратегическия жанр

тема на броя



Човешкият живот...

Проблясък в дулото на пистолет. Самотен слънчев лъч, плъзнал се по стоманено острие. Тихият и целеустремен звън на опънната гарота. Едно телефонно обаждане. Една снимка. Един чек. Един спомен.

Аз убивах, за да живея. Или може би живеех, за да убивам. Вече не знам. Пък и няма значение.

30

painkiller

46

стратегиите

44

ДИСК #1

Демо версии
Codename panzers
EURO 2004
Hitman: Contracts

Клипчета
Chronicles of Riddick, Laghaim, Project Freedom, The Day After Tomorrow, You Are Empty, Richard Burns Rally

МОД Half-Life Rally

ДИСК #2

Демо версии
Alpha Black Zero: Intrepid Protocol

+ 20 програми

Patches
Beyond Divinity, Hitman: Contracts StarCraft: BroodWar, Painkiller

Клуб	Адрес	Телефон	PC	Конфигурации	Цени	Бар	Климатик	Работно Време	Членски карти
Матрицата 5	ж.к. "Св. Троица", ъгълът на ул. „Русе" и ул. „Варна"	9292031	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Южен Кръст	ж.к. „Изток", ул. „Райко Алексиев"	713761	93	Athlon XP 1800+, 256 DDR RAM, GeForce 4 Ti, 17" LG Flat	1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 1	ж.к. „Лозенец", ул. „Крум Попов" №64	8665521	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
San Marino	ж.к. „Люлин 3", бул. „Захари Стоянов" №40	9251355	55	AMD 1800+, 256 RAM, GeForce 4 Ti, 19" Samsung monitors	0,60 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 7	ж.к. „Люлин 4" бл. 417	9252369	111	Pentium 4 2400MHz, 512 RAM, GeForceFX 5200, 19" MAG Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 2	ж.к. „Оборище" ул. „Янко Сакъзов" №14	9461868	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Inferno	ж.к. „Младост 1", Търговски комплекс „Рея" (пазара) ет. 2	9743891	60	Pentium 4 2,4GHz, 512 RAM, Radeon 9600 Pro, 19" Sony monitors	08:00 - 16:00 - 0,50 лв./час 16:00 - 08:00 - 1,00 лв./час			24/7	CARD
Матрицата 6	ж.к. "Младост 2" комплекс Деница	9744142	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Next Level	ж.к. „Средец", ул. „Цар Шишман" №27 (срещу 7СОУ)	9812321	50	Athlon XP 1400MHz, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 17" LG Flatron	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
TOXX	ж.к. „Средец", ул. „Ангел Кънчев" №1 (до Escape)	9808079	75	Athlon XP 1600MHz, 256 DDR RAM, GeForce 2, 17" Samsung	1,00 лв./час нощна - 4,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 3	ж.к. „Триадица" ул. „Неофит Рилски" №70	9816592	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 4	ж.к. „Триадица" ул. „Бистрица" №2	9818094	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD

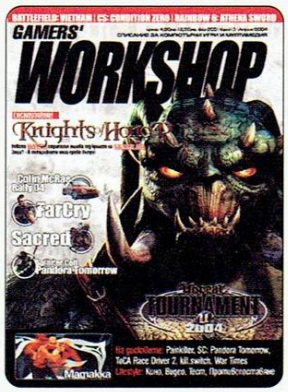
Притежавате компютърна зала? Искате хората да научат за нея? Искате това да стане евтино! *

Ние можем да ви помогнем!

Просто ни се обадете!

029806829

* ако искате да ви излезне скъпо се обадете се на телефон 029807245



Писало ти е от неучтиви лелки по реповете? Покупките при неблагоприятни атмосферни условия те изнервят? Аман от „Гей... как му беше името?" въпроси? Или просто те мързи да направиш три крачки извън своя дом... компютърната зала? В такъв случай, просто се

АБОНИРАЙ!

Може да се абонирате чрез:

* пощенски запис
* с писмо
* на място в офиса на редакцията - ул. „Ген. Гурко" №34 вх. 2 ет. 2

ЩЕ ОПИША СЕГА ЕДИН ЧОВЕК.

Може би точно определен, а може би не, но архетип при всички положения. Този човек, значи, е интелигентен, а може би и талантлив. Най-малкото изглежда такъв и се мисли за такъв, което всъщност е повече от достатъчно, поне за него. Има хъс и работи, печели почитатели, хората започват да го уважават, научават се да му вярват. Всичко е цветя и рози, просперитет, петгодишният план е преизпълнен за две седмици, изобщо – разкош.

Малко по малко обаче нещата се променят. Той по начало си носи, като всеки интелигентен човек, лека човеконенавистна нишка. Няма как иначе, интелигентността ражда критичност. Започва обаче да забравя, че работата, на която се е посветил, всъщност е свързана именно с хората, към които е насочена неговата все по-засилваща се антипатия. Той се затваря в собствения си фиктивно-мрачен свят и престава да работи „за" тези хора, замествайки ентусиазма си с рутина, която вероятно го тормози дори повече, отколкото хората, които разочарова с нея. Нещо повече, съзнавайки всичко това, защото, нали, уточнихме, че е интелигентен, той се озлобява от този факт и започва да си го изкарва на споменатите вече хора по един или друг начин. Започва да им „казва истината в очите", колкото по-скандална и еднопланова, толкова по-добре. Започва да превръща дори това в рутина, тъй като тя, истината, има навика да не е едностранна, но той съзнава, че спектрите ѝ са твърде разнообразни, за да е способен истински да ги пресъздаде така, че да бъде разбран. Затова избира тази нейна страна, която вече е възприел като „модна", „скандална" и посвоему и за този тънък слой псевдо-интелигенция, към който е избрал да я насочи – разбираема. Може би за себе си използва други определения, различни от описаните по-горе, но това всъщност няма голямо значение за цялостната картинка.

Междувременно за този човек има няколко различни пътя на развитие в зависимост от характера му. Може да се загърне с нихилистичното наметало на Неразбрания Гений, който презира хората, от които всъщност зависи прехраната му. Забравил, че единственият смисъл на това, с което се занимава, е да го прави именно за тях, а не заради собственото си его, им демонстрира всячески незаинтересоваността си от мнението и чувствата им. Опитвайки се, напук на логиката и собственото си честолюбие, и да ги ухажва през това време, защото все пак парите са си пари. Друг вариант е да се затвори в черупката на собственото си величие, игнорирайки факта, че целта на професията му е да помага на околните, а не да им натрапва собствената си същност под формата на „Приемете истината, плебеи, или мрете! Обяснение? Blow me, бе!". А има, естествено, и други варианти, в крайна сметка хора много.

Който и вариант да изберем обаче, границите, в които се простира личността на въпросния човек, започват неусетно, но всъщност не особено бавно да се стесняват. Мащабите му на мислене също. Капацитетът му на работа намалява с бесни темпове, а същевременно той е все по-изморен от „огромното количество" все по-малко работа, която върши, не за друго, а защото не изпитва удовлетвие от нея и тя му тежи, колкото и да е малко. Той не осъзнава, че вече не прави нищо и че се е превърнал в мрънкащо и злобно същество, трудно търпимо дори за най-близките си хора, не вижда причините и това го озлобява допълнително. И ако човекът не спре малко илюзорната си забързаност и заетост, самоналожената си, но не по-малко илюзорна „тежест на безкрайните проблеми", за да осъзнае, че плоскостта, по която е поел, започва заплашително да се накланя... Къде води всичко това ли? Ами никой не знае, в крайна сметка няма нищо непоправимо, казват. И не, противно на обективната реалност, изобщо не се опитвам да се изживявам като психолог...

Не пиша това директно към някого (освен може би бившия си учител по цигулка, но той май не се брои), но, за да цитирам човека, който ме... хмм... „вдъхнови" да го „изпратя", ако някой го почувства насочено към себе си, значи за него е било написано.

Междувременно аз вече няколко месеца си купувам списанието просто по навик. Един вид „заради доброто старо време". На брой да ми се събират по 4-5 страници, които изобщо да ми привлекат погледа, обикновено дори не от частта с игрите, хвърлям им едно бегло око и ги захвърлям върху увеличаващата се купчина. И не липсата на качествени заглавия, а на качествени ревюта е причината. Всичко вече е делнично, написано без фантазия, по някакъв шаблон и най-лошото – без желание. Дори писмата, които винаги са били най-качественото и интересно за четене нещо в списанието, вече не хващат погледа. И как? Мейли, които да не са поредната куха хвалба, примесена с конкретни въпросчета, или пък само конкретните въпросчета, вече са рядкост. Отговорите (които са иначе най-интересното или би трябвало да бъдат) пък се превърнаха в свободна вариация на тема „Скрий се бе, смешник, каквото и да си написал". Промяна? Ами съжалявам, но не можеш да се оправдаваш за всичко с промяната. По-точно не че не можеш, но е жалко, защото се оправдаваш основно пред себе си, пък идеята уж не е просто да има какво да се отговори. Проблем очевидно има и не всички, които мрънкат срещу новото, го правят само заради носталгията си по старото. А и носталгията по старото не е ли доказателство, че новото не успява да го замени? И какво? „Старите пушки" пишат съвсем малко или изобщо не пишат, заместиха ги младоци, които, ок, се справят в голямата си част доста прилично, но със същия успех и ако им прибавиш малко наивност и пролетарски патос, могат да са и част от PC *insert random*. Те не са, колкото и добре да пишат, Gamers' Workshop. А хората, които бяха Gamers' Workshop, вече не им пука, в по-голямата си част се изкривиха до някаква по-лека или по-сериозна форма на описания по-горе субект (със своите падения и възходи естествено, а и изключения, както вече казах, няма нищо едностранно) и започнаха да се обясняват с агресивен тон в по-добрия случай или просто да се присмиват – в по-лошия. Някои от хората от „екипа" отдавна са такива само на теория и са го обърнали на guest appearance в собственото си списание.

Дали предлагам нещо ли? Не, всъщност не. Нито пък смятам да „излагам аргументи", така че можете лесно да ме игнорирате. Не държа особено и на публикуване, смехотворният вял сарказъм на „моята" Урсула е нещо, без което съм живял досега, сигурно ще оживея и за в бъдеще. Просто ми е мъчно, че нещо, което все още смятам, че харесвам, бавно и неусетно деградира. И че ми трябва все повече и повече самоубеждаване, че наистина ми харесва. Честно казано бих предпочел просто да фалирате, вместо да ви гледам как затъвате в това блато на апатичност, делничност, рутинираност и безразличие към всичко. Gamers' Workshop никога не е бил просто сцена за свободните изяви на ентусиасти, нито пък за такава на няколко елитарно-настроени хора, които „нямат време за глупости" и просто мимоходом „споделят истината с простолюдието". Gamers' Workshop беше нещо, което се правеше от качествени хора с любов и желание и, може би, с някаква доза уважение към читателите. И най-вече „за" тях. Сега не е така, това е всичко.

Логичният отговор на литании като настоящата е в общи линии нещо от сорта на „Ми кво да праим, кефът си отиде". Обаче знаете ли какво, това читателя просто не го бърка за съжаление. И кой печели? Филанкишията, ето кой. И конкуренцията, ама то точно щото въпросната е смехотворна, е целият проблем, може би. Само че той, навикът, не е вечен, а доброто старо време рано или късно става твърде старо, за да може човек да се помпа с мисълта колко добро е било.

Roland of Gilead

Това писмо, мисля, е извън компетенцията на Урсула (която и да е тя, нали така), от друга страна винаги много съм се кефил на писмена мисловна постройка тип „ще го сложа на сестра ти, но тъй като ми е за пръв път, и нямам нужната квалификация, я всички да се направим, че не се е случило" – така че на писмото ти ще отговоря аз. Освен това го приемам лично, надявам се такава да е била и целта. И да не е, не го разгласявай – ще стана за смях и най-вероятно ще съсипеш егото ми.

Все по-рядко ми се случва да изпитвам респект към някого, радвам се, че ми предостави тази възможност за пореден път. Трудно мога да се сетя за нещо по-добро на аматьорско ниво (и за да не се засегнеш случайно, държа да те уверя, че намирам и собствените си писания за аматьорски), което да съм чел в последните години. Дълго стоях, гледах и се чудех дали съдбата не е решила да си поиграе на черен хумор най-сетне, натрисайки ми шизофренията, която шеговито си приписах в една-две статии на времето; и второто ми аз да ми е драснало едно писмо в периода на умопомрачение. Поздравления! Всъщност, ако сега си говоря сам, бих искал да кажа на стаената някъде вътре – в дебрите на подсъзнанието ми – половинка: „Ех, ти, долно копеленце! Познаваш ме толкова добре, наясно си със страховете ми, знаеш как да навържеш нещата така, че да изглеждат необоримо логични и истинни, да посееш съмнението, да ме извадиш от равновесие. Нали? Но имам малка изненада за теб, приятелю. Твърде дълго живея със себе си, твърде много битки, разтеглили душата ми във всевъзможни посоки проведох, твърде дълго обхождам тъмните дебри на собствената си същност, твърде много поумнях и, опознавайки себе си, опознах и света, за да ти мине номерът!"

Да започнем отначало. Това списание винаги съм го правил за себе си (говоря в единствено число не защото се идентифицирам еднолично с GW – под „правя списание" визирам само частта, която лично зависи от мен), но тъй като – макар и интелигентен – в мен винаги е живяла една неподдаваща се на унищожение – независимо от грандиозните усилия, които положих в това отношение – жилка човеколюбие, го правих със стремеж и желание то да се хареса на читателя. И тъй като го правех за себе си, много по-голяма част от характерната си критичност и перфекционизъм прехвърлях на личната си сметка. Кога дойде моментът, когато рутината замени ентусиазма, против волята ми, вече не мога точно да определя. Според мен е неизбежно следствие, рано или късно се случва на всеки. В крайна сметка колко дълго можеш да гледаш на дадено нещо все едно го виждаш за първи път и колко време ще те държи еуфорията? Това е трагедията на човешката същност – да изгубва трепката, пренасищайки се. А може би рутината е кулата, която издигаме полагайки в тежката й снага етажи, след етажи ентусиазъм. Както детството е началото, а юношеството преходът към зрелостта, така и ентусиазмът е обречен да се превърне един ден в рутина. Затова пътят е винаги под краката на човека. Понякога спира до някое райско кътче, но непредотвратимо идва моментът да продължи нататък в търсене на истините и на самия себе си. Райското кътче не може завинаги да радва душата му, все някога хоризонтът отново ще го притегли към необятността си, ще го примами да потърси нови истини, а със тях – и себе си. И по пътя, достигнал до прозрението, че най-святото нещо на този свят е откровеността, човекът се научава да казва истината на другите човеци. И колкото „по-едноплановa" и лична, колкото по-изчистена от „удобността" и многоъгълността на гледните точки, толкова по-добре, защото така разкрива и част от себе си, защото за него е важно да бъде разбран и приет – като такъв човек, каквато е в действителност, а не каквато ***следва*** *да изглежда, ако е воден от целесъобразността – като сбор от добродетели и пороци, от интелект и глупост, от широкоскроени възприятия и тесногръдие. Иска се смелост да изложиш на показ пристрастията си, да покажеш слабост, да позволиш настроенията ти да вземат превес над споменатата вече целесъобразност и да допуснеш страстта да се запечата в дирите, които оставяш. Понякога останалите не могат да го понесат. Но това също е част от пътя на човека. Неговият си път! И тук не става дума за его или злоба, за бога, просто... ами просто пътят трябва да бъде извървян.*

Но да оставим метафорите. Ето това се запечата в съзнанието ми: „...същевременно той е все по-изморен от „огромното количество" все по-малко работа, която върши, не за друго, а защото не изпитва удоволствие от нея и тя му тежи, колкото и да е малко."

Тук се доближаваш в най-висша степен до попадение в десетката. И щом като е станало дума, ще отговоря на въпроса стаен в изречението: Да, така е! Лично за мен, а предполагам и за голяма част от т. нар. „стари пушки", нещата стоят точно по този начин. Може би е време да се оттеглим от това, което правим вече шеста година. И писма като твоето неоспоримо го доказват. Ред е на по-младите и щом ръцете им укрепнат достатъчно, за да поемат бремето с радост ще им го прехвърля, преди окончателно да се превърна в непосилна тежест, вместо двигател на това списание. Годините прекарани около оазиса Gamers' Workshop, бяха най-щастливите в живота ми, но хоризонтът все по-неудържимо ме тегли. Предполагам, подозирал си го, както и всеки, който следи отблизо историята ни.

Виждаш ли, приятелю, това, което не си разбрал – и заради което доста от изводите ти са грешни – е само едно и аз искрено се възхищавам на интелекта и интуицията ти, въпреки това да напипаш сърцевината: изхабените зъбни колелета не могат да бъдат поправяни, те биват сменяни. В подобрия случай – премествани някъде, където – макар и вече поизтъркани – могат добре да се напаснат.

И повярвай, в машината наречена GW, поне едно от тях няма нищо против това.

Благодаря за това великолепно писмо, вярвам, че благодарение на фенове като теб оцеляхме през годините. И, за да не е твърде мрачно-носталгичен този отговор, за финал ще ти обещая нещо – каквото и да се случи, в това списание винаги ще има достатъчно дух и характер, за да заслужава то името, което му изграждахме с потта на мислите и огънят на страстите си. Оставихме по изстраданите му в безсънни дни и нощи страници, твърде много песъчинки от пясъчния часовник, отмерващ живота ни, за да сме преставали да го обичаме. Няма да допуснем името му да се покрие с патината на посредствеността.

И още нещо - след спадът неминуемо идва време на възход. Workshop е феникс, не забравяй това, приятелю. И ако е писано, на него тепърва му предстои да каца на нови и нови върхове. Продължавай да ни обичаш.

Freeman

***

ЗДРАВЕЙТЕ СКЪПИ УОРКШОПОВЦИ И УОРКШОПОВИЦИ!

Пише ви един скромен и верен фен, който от препрочитане на първия ви брой чак му скъса корицата! Пиша ви заради наскоро навдигналите се гневни гласове относно промяната в списанието и в самите вас. Искам само да знаете че аз, а мисля и другите като мен, които Ви познават още от първия Ви брой, винаги сме били и ще бъдем до вас, независимо какво решите за по-нататък. Човек непрестанно се променя, в това съм се уверявал нееднократно и всеки го е изпитвал на гърба си, независимо дали му е харесало и или не. Това е част от израстването на всеки. Отначало и аз не харесвах много промените и се противях на това, че започнахте да пишете на висок стил, в който откровено липсваше добрият стар хумор (справка - брой 2 - статията за Diablo II. Култова. Точка по въпроса). Но след време това просто се сля с общата представа, която остава новото, променено списание, а именно – добре оформено и професионално издържано откъм съдържание! Евала! Та така де, новите броеве може да не са като старите, но определено не им отстъпват! Това се отнася и за вас, естествено :)!

Искам да ви поздравя с новия брой. Особено ме впечатли статията на freeman за глада. Само така! Останалата част от броя, както винаги – добре издържана.

Въпросчета:

1) Тая Урсула коя е? Поне кажете от кой пол е, че да се обръщаме както трябва към нея.

2) Къде изчезна Balrog?

3) Какво стана с рубриката за класики и можете ли да напишете нещо за Grim Fandango?

4) Мислите ли за лятна ваканция и ако ще ходите на такава помислете за Варна. Много бих желал да се срещнем, че да ви видя що за хора сте!

Това е засега.

С уважение:
Боян Петров

На първата част от писмото ти, според инструкциите да не се разтичам от умиление при всяка блага дума, не мога да напиша нещо повече от „Благодаря". Колкото до глада на Freeman – „само така" казваш, но я постой ти около него, докато хвърля овълчени и изгладнели погледи.

Системните изисквания не са премахнати от статиите – погледни отстрани, във фашите.

Отговорчета:

1) Разбирам да се чудиш как да се обръщаш към всеизвестната ми „адашка", но какъв точно ти е проблемът с мен?

2) Balrog не е изчезнал, просто започна да се занимава с по-други неща, но си е наоколо. Пак ще се появи, още в следващия брой вероятно, don't worry.

3) Класиките се местят от книжното тяло на списанието на сайта.

4) До Варна ще се ходи още преди лятната ваканция (поне някои ще ходят), чеквай форума, за да си в течение.

Вашата Урсула

***

ЕЙ УРСУЛОО, КВА СИ ТИ МА УФСА С ПРЪЧ.

Та еба в козата.

Кво си напраила на горкото Фриймънче? То за малко са разгейчи и ти веднага го погна. Ща учистя уа! Да не съм та видял повече в т'ва списание! А съм та видел, а съм ти порнал гъза.

С Уважение:
Hui_obezglaven

П.П. Freeman-е, ти ли си по дяволите? Стига са ебава с хората бе човек! Който и да е нека поне ми обясни к'во толкоз ти хареса в траверса и откъде идват всички тея лайна?

Еех, учтив и уважителен докрай! На това му казвам аз постоянство. Харесвам мъже, които трудно се уморяват да „уважават" дамите! Пък били те и от някой нисш животински вид. Снимки на „Животното 2" щели да ги правят в Бояна център, дочух наскоро, вакантни са главната роля и тази на овцата. Имаш добри шансове и за двете – поотделно или наведнъж. Стискам палци да се реализира втората възможност. Подозирам, че така ще реализираш отколешна мечта да докажеш на ***самия себе си*** *колко добър *бач си!*

П.П.*: С нетърпение очаквам следващото ти писмо. След 'сплескан' и 'обезглавен', изпитвам необуздано любопитство какво ще последва.*

П.П.П.*: Не е Freeman, донт блейм хим. Хис иносент. Лайк а бейби чайлд. Представяш ли си, всъщност...*

Вашата Урсула

C.T.P.A.X. от Monolith

Vivendi Universal Games обявиха разработката на новия си зареден с екшън проект от хората, направили Aliens vs. Predator 2, No One Lives Forever и Tron®2.0. Създадена от Monolith Productions, F.E.A.R. (First Encounter Assault and Recon) е интензивен first person екшън с богата атмосфера и вълнуваща история.

Историята започва, когато неидентифицирана терористична организация прониква в супер секретен военновъздушен комплекс. Правителството изпраща специалните части в отговор, но губи контакт, когато странен сигнал прекъсва радио комуникациите. Когато секунди по-късно смущението изчезва, отрядът буквално е разкъсан на парчета. Като част от секретен ударен отряд, създаден да се справя със ситуации, с които никой друг не може, вашата мисия е проста: елиминирайте нарушителите на всяка цена. Определете произхода на сигнала. И ограничете кризата, преди да се изплъзне от контрол. „F.E.A.R. може да бъде описана като Матрицата , която се среща с „Предизвестена смърт" – екипът си е поставил задачата да потопи играча в интензивно кинематично преживяване

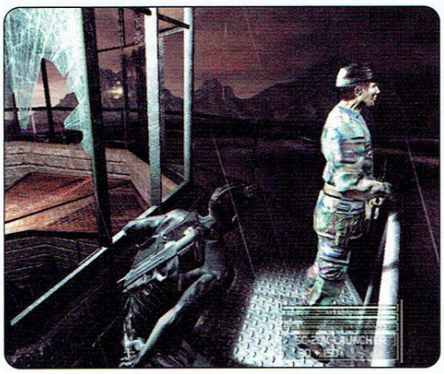
F.E.A.R. се очаква да излезе за PC през 2005 като се очаква да е с рейтинг Mature (най-накрая!)

ATI/CS2 пакет?

Counter Strike 2 ще се разпространява безплатно заедно с X800PRO-XT, е новият слух за поредната ATI/Valve бонус пакет сделка, въпреки че геймърите с предно поколение ATI карти се чудят каква карта ще им трябва, за да играят Half-Life 2 и дали предишния обявен пакет остава. Това може да се окаже поредният сценарий, който в крайна сметка няма да се осъществи. На ATI не им е особено приятно да се закопават с поредната сделка от този род тъй като още няма игра. Понеже под „лято" може да се разбира и края на лятото, а има още доста време, преди да бъде завършен Counter Strike 2. Това може да постави ATI в позицията да изкарат следващата карта, преди договорът да може да бъде заменен за нещо по-реално.

Splinter Cell 3 обявена

Малко след появата на доволно успешния Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Ubi Soft ни подхвърлиха, че е в разработка и Splinter Cell 3 (работно заглавие). Играта ще бъде представена на щанда на Ubi на E3 2004. Известното към момента е, че действието ще се развива през 2008 година, като отново поемате ролята на агента от новосъздадената свръх-секретна организация „Третият Ешелон" Сам Фишър. Очаквайте един изцяло преработен графичен и физически енджин, върхово AI, спираща дъха фабула и още, и още. Splinter Cell 3 е насрочен за края на тази година за PC, а по-късно ни предстои да научим и за кои устройства ще се появи играта.



THQ купуват Relic

THQ пратиха вест, че са на път да финализират сделката за закупуването на авторите на фамозната Homeworld поредица и Impossible Creatures - а именно Relic Entertainment. Както знаете, в момента разработчиците се трудят усилено над своята поредна реално-времева стратегия Warhammer 40,000: Dawn Of War, която е насрочена за есента на тази година.

BioWare с два проекта

BioWare най-после обявиха заглавията на двата си секретни проекта. Първият от тях се разработва от самите тях и носи доста интригуващото име Dragon Age - това е и първата игра от MDK2 насам, която е изцяло дело на канадците и не използва чужди лицензи и светове. Втората игра се нарича The Witcher и по нея работят поляците от CDProjekt, използвайки енджина на NWN - Aurora.

Матрицата и Sega

Sega of America, Inc. и Warner Bros. Interactive Entertainment обявиха споразумението си да си сътрудничат по издаването на The Matrix Online, първата онлайн мултиплейър игра, базирана на „Матрицата"

Според тази ексклузивна сделка SEGA ще се занимава с дистрибуцията на The Matrix Online, докато Warner Bros. Interactive Entertainment ще съблюдава производството и ще се занимава с онлайн поддръжката. И двете компании следят разработката и различните маркетинг дейности относно играта. Очаква се да излезе през ноември 2004.

говори ми

Първото нещо, което ни изненадабеше това колко е забавен Painkiller за игра. Разбира се брутален и кървав фърст пърсън шутър няма да се хареса на всеки, но за тези, които се кефят на кървища, това е нещо зверско. Няма строго определена формула, по която да направиш забавна игра. Както няма и формула, по която да направиш хитов филм. Всичко зависи от магията, която или става или не и ние сме много доволни, че усилията, които хвърлихме в разработката не бяха напразни. Когато мислихме как да привлечем хората към играта в главите ни се появиха рекламни тагове като „хорър атмосфера", „невероятен енджин" и т.н., но в крайна сметка най-доброто нещо в Painkiller е един простичък факт: играта е забавна.

Адриан Шмиеларз, People Can Fly

Като говорим за арсенал в Doom III ще присъстват: юмруци, фенерчето няма да се ползва само като източник на светлина, а също така ще бъде и melee оръжие с което да удряте лошите по главата, имате пистолет, едноцевка, machinegun и chaingun. Освен това в играта ще има plasma gun, rocket launcher и ново и подобрено BFG. Така че имаме някои промени по старите оръжия, подобрения тук и там, но също така харесваме и BFG-то.

Тод Холенсхед, id software

Новият ни модел на разработване на игри ни позволява нашият екип да се съсредоточи върху креативната част на нещата. Нашата работа е да направим дизайна на играта и препродукцията. След като екипа е малък на брой и сме свободни от проблемите на големите екипи - можем да направим това много добре. На второ място идва това, че можем да съберем какъвто екип си искаме за всеки индивидуален проект. Ако се нуждаем от 20 човека или от 100, можем да си ги позволим. Ако ни трабват тонове анимация - няма проблеми. Нашите проекти не са свързани с конкретен екип. Плюс това няма да имаме проблемите с екипа, характерни за големите фирми, които се появяват при свършването на един и започването на друг проект.

Алекс Серопян, Wideload Games

R.I.P. Papyrus и Impressions

Една от неприятните новини от последните дни е, че Vivendi Universal затвориха студиата Papyrus (NASCAR Series) и Impressions Games (Civil War Series, Caesar I, II, III, Pharaoh, Cleopatra, Zeus, Poseidon, Emperor, Lords of the Realm Series). Малко странно, предвид факта ,че Take Two напоследък се разсипаха да купуват гейм-студия и да ги кръщават с различни вариации на името RockStar... свят широк, разпространители – всякакви.

Sony обявиха новия си handheld и е просто красота

На фона на новия продукт на Nintendo - DS, Sony обявиха своята джобна конзола - PSP. Окончателният дизайн не е мръднал особено от видяното на първоначалните скрийнове и крайните характеристики не са кой знае колко голяма изненада , обаче виделите продукта на E3 са доста ентусиазирани.

Спецификациите потвърждават графично качество на нивото на на PS2, а удобно широкият формат 16:9 заплашва да направи двойният екран на Nintendo да изглежда малко... сбутан.

Ето ги и самите спецификации накратко:

Цвят: Черен
Размери: Приблизително 170 mm x 74 mm x 23 mm
Тегло: 260 g (с батерията)
CPU: PSP CPU (~333MHz)
Памет: 32MB
Вграден DRAM: 4MB
Дисплей: 4.3 инча, 16:9 широкоекранен TFT LCD 480 x 272 пиксела (16 милиона цвята)
Говорители: Вградени стерео-говорители
Основни портове: IEEE 802.11b (Wi-Fi)
USB 2.0
Memory Stick TM PRO Duo
IrDA
IR Remote (SIRCS)
Дисково устройство: UMD Drive (Playback only)
Захранване: DC IN 5V
Вход за зареждане на вградената батерия
Вход за слушалки/микрофон
Стандартни контроли за конзола
Вградена литиево-йонна батерия

Pitfall: The Lost Expedition за PC

Небезизвестното конзолно приключение Pitfall: The Lost Expedition ще бъде портнато за PC - това оповестиха Aspyr Media в своя публикация. По начало играта бе издадена през месец февруари от Activision на PS2, Xbox и GameCube сцената. Портът се разработва от Beenox Studios и се очаква да види бял свят през това лято. За повече информация, посетете

www.aspyr.com/games.php/pc/pitfallh.

ново заглавие от id

След пускането на Doom III в продажба, Id Software започват работа над нов игрови проект. По думите на шефа на компанията Todd Hollenshead, след четири годишна работа над Doom III, неговия екип е готов да пристъпи към разработката на ново заглавие. Естествено, играта се държи в пълна тайна, но е известно, че това няма да е продължение на „Doom", „Quake" или „Wolfenstein". Друго, което се знае от изявление на изпълнителния директор на Activision, които ще разпространяват бъдещата игра е, че това най-вероятно ще е PC-играта с най-голям бюджет към настоящия момент.

нов проект на UbiSoft

Имайки предвид популярността на рейсъри стил „The Fast and The Furious" и хибридни мега-хитове като Grand Theft Auto, беше само въпрос на време сериозно експандващите се напоследък UbiSoft да се намесят в този сектор на пазара със заглавие, което да обедини двата типа игри. Играта, за която става въпрос в момента е Notorious: Die to Drive и според UbiSoft-ци ще представлява „уникална комбинация между ърбън-екшън и рейсър". Играчите ще контролират собствен екип в поредица от улични състезания, където опонентите елиминират конкурентите си не само с добро шофиране, а и с военен хардуер, иначе казано - около 20 оръжия. Автомобилите, които ще имаме на разположение ще са повече от две дузини съвременни и по-стари модели.

Nintendo DS

Новата handheld конзола на Nintendo ще е готова през есента, както обяви компанията днес. Очакваният дизайн тип мида поддържа системата с двоен екран на DS' dual-screen system: главен 3 инчов дисплей и вторичен, който също ще е 3 инчов и ще е touch-screen. Заедно с долния дисплей върви стандартният джойпад на Nintendo с формата на X и бутони, но някои игри ще използват и touch-screen.

Подобно на на N-Gage и очакваната N-Gage QD, DS ще използва Bluetooth за да поддържа wireless мултиплейър игри.

DS ще си има собствен набор от игри , но ще има и втори слот за гейм карти, който ще поддържа игрите за GameBoy Advance.

Nintendo вече обявиха , че устройството ще бъде захранвано от два ARM процесора и 128MB RAM. Двата дисплея работят в режим 256 x 192, малко по-добре от 240 x 160 панела на GBA. DS ще притежава прилични 2D възможности , но притежава и добра 3D графична система, която ще може да изобразява 120,000 полигона на секунда и 30 милиона пиксела на секунда.

VIA с конзола?

На тазгодишното E3 VIA Technologies представиха своя мобилна конзола за игри. Устройството, наименовано Eve Mobile Gaming Console е с x86 архитектура на процесора и платформа VIA Grace. Параметрите му са както следва:

Процесор — 533 MXц Eden-N
133 MXц шина
пддръжка на SSE и MMX
128 Мб DDR266 SDRAM
Вграден хард диск 20 Гб
Графичен чипсет VIA CN400 – с ядро S3 Graphics UniChrome Pro
Съвместимост с Microsoft DirectX 7.0, 8.0, 9.0
Поддръжка на OpenGL
6-канален VIA Vinyl звук
EAX 1.0, EAX 2.0
DirectSound3D
I3DL2
A3D 1.0
Екран от течни кристали
4", с поддръжка на 640x480
Зарядни йонно-литиеви батерии, два комплекта с поддръжка на „hot swap"
Два USB 2.0 (Type A)
Един CompactFlash type II
Един слот за смарткарт (15 x 1 мм)
Две 1/8" аудиогнезда – изход за слушалки и вход за микрофон
802.11b wireless LAN

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING

Автор: Aquadark

Появила се преди време една американска компания на име *Novalogic*. В началото се занимавала с портване на игри от аркадни автомати към домашни системи. Но на бачкерите в нея накрая им писнало и решили да направят военна игра. Харесало им. Харесало се и на феновете. Последвали още игри. И още. И още. На американската армия също ѝ харесало и решила да наеме компанията за разработката на военни тренажори. На програмистите много им пораснали пенисчетата и решили, че могат да я подкарат по-яваш и беззорно. И заприиждали лайна. И още. И още… май схванахте идеята. **Joint Operations: Typhoon Rising** е второто (а за някои поредното от многото) безкрайно разочароващо заглавие на иначе кадърните в миналото пичове. След продължението на **Black Hawk Down: Team Sabre**, което беше фундаментална гавра, на хоризонта се задава и следващото piece of crap.

Оттук нататък няма да си позволя да бъда „чак" толкова критичен, защото заключенията ми се базират само върху една от последните бета версии (0.0.9.9), така натъпкана с бъгове – сори да кажа и това само, че да ми олекне – че дори на нея да пишеше 0.0.0.1, пак нямаше да повярвам, че е нещо в реда на нещата. Искрено се надявам финалният продукт, чакащ златния си статус към края на май, да няма нищо общо с това недоносче, върху което – забележете! – някои хора имат безграничната наглост да пишат ревю!?

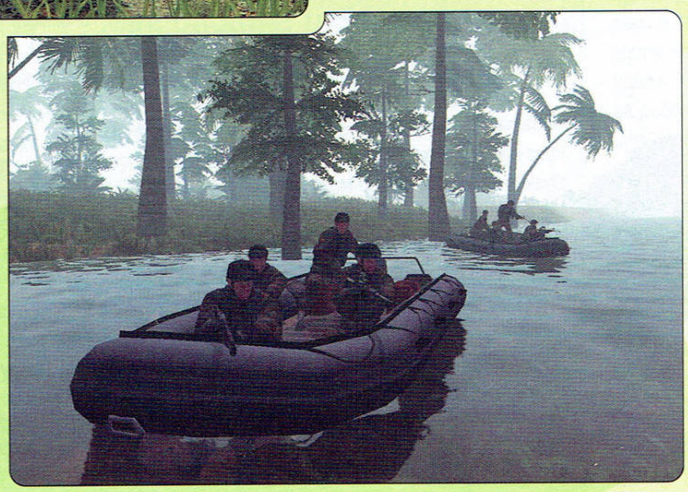
JOTR е плод най-вече на… *Digital Illusions* и по-специално – на техния **Battlefield 1942**. Играта е копие на **Battlefield,** пренесен в 21 век, с **Black Hawk Down** елементи и леко модифициран енджин, вървящ в комплект със същите бъгове.

Играта предлага и следните, зле реализирани (с изключение на последната), екстри:

- Голям брой управляеми наземни, водни и въздушни машинарии;
- Купища съвременен арсенал;
- Две враждуващи фракции – *Joint Ops* (нещо като световна коалиция на демократичните държави) и лошите *Индонезийски бунтовници* (по-познати като „ония, дето взимат туристи за заложници, правят им няколко клизми и ги пускат");
- Нови (и ненужно огромни) карти – близо 40 на брой. Някои от тях са над 60 квадратни километра, с променлив цикъл… муахахаха – със смяна на ден и нощ, тоест;
- Различни игрови режими, включително игра с ботове;
- Безпрецедентна липса (поне засега) на що-годе реалистична физика.

Сега ще обърна малко по-подробно внимание на въоръженото.

Да започнем с графиката и техническите аспекти. Графичният енджин на филмчетата, появили се преди месец, изглеждаше шокиращо корав. Уви, не е! Сблъсквайки се – един вид – на живо с него, твърдя, че графиката е трагична. **Black Hawk Down** още преди, не помня колко вече, време не беше нищо кой знае какво във визуално отношение, изключвайки водата. Е, сега освен нея си имаме нови светлинни ефекти, имащи за цел да симулират цикъла „ден-нощ", които са дооста добри, честно казано. Само дето на фона на останалото стоят нелепо.



Енджинът почти не е мръднал, както и *clipping* бъговете, характерни за всички серии на **Delta Force**. На лице са и отвратителните текстури, грозните модели на всичко останало, освен на хората, както и пълната липса на ефекти, по-нови от DirectX 7 (макар играта да изисква DX9) и т.н. и т.н.

Като капак идва физиката. В тази игра (бета) със сигурност действат някакви физични закони, но не и земните. Веднага елементарен пример: Карам си аз един моторен катер с около 55 възела в час и решавам да спра. Нарочно отпускам газта още от далеч, натискам спирачката и… о, изненада, о, покруса – лодката се заби на едно място. Брех! Решавам да проверя дали пък случайно не съм се натъкнал на случаен феномен или невидима подводна скала. Повторих и потретих операцията. Същият резултат! Както и да е, слизам на брега, хващам първата джипка и отпрашвам с мръсна газ. Набирам скорост (малко над 70) и понечвам да взема завоя, намалявайки със спирачката. Не спирачка братче, колите в тая игра пускат шипове в земята направо. Няма друго обяснение на факта, че джипката изведнъж се оказа напълно спряла. Чудно ми е как при такова светкавично спиране не съм изхвърчал през предното стъкло, но то да беше само това, за което съм се чудил в тая игра. Положението при хеликоптерите също е интересно – тях спокойно си ги управлявате, все едно няма гравитация – не знам как трябва да се въртите, и какво изобщо да направите, за да ги преобърнете, неща като въздушни съпротивления, инерционни сили, притегляне – най-добре ги забравете. Не знам дали тази аркадност е умишлено търсена и доколко това ще допадне на играчите, но за мен управлението на огромни модели на бойна техника от олекотена пластмаса не се вписва в представата ми за виртуално забавление, стремящо се към някаква реалистичност в наши дни.

За звук, анимации, ефекти и подобни не ми се говори, че трагедията ще придобие библейски размери.

Все пак ще уважа другите изброени по-горе елементи от играта и като за начало започвам с арсенала. Той е доста богат и включва над 30 различни пушкала, включително познатите от **Delta Force** *claymore мини, satchel charges* (по-известни с наркоманското „пакетчетата") и *РПГ-то АТ4*. Наред със стандартните *пистолети, автоматики* и *снайпери* (до болка наизустени от insert-a-random-FPS-here) са включени и не толкова популярните *минохвъргачки*, малки преносими *противовъздушни ракетни установки* (използващи ракети с топлинно насочване) и също намерилия място *Laser Target Designator*, с чиято именно помощ се указват цели за хората с минометите.

Моделите на различните враждуващи фракции са добре направени, а разнообразието е повече от приемливо. Ето, казах и нещо позитивно, сакън някой да не вземе да се разсърди! Само дето май ще си остана само с него. Защото, след като си изберете име и персонаж, започва МЪКАТА.

Аз още отпреди си знам колко user-unfriendly игра е **Delta Force**, ама чак пък толкова… Като започнем от конфигурирането – и изобщо броят и функциите на контролерите – минем през малоумния HUD и стигнем до ненужно усложнените елементарни неща като смяна на позициите в превозното средство. Но да приемем, че вече малко или много сте на „ти" с интерфейса и решавате да разгреете с ботовете. Избирате карта и режим (сред *Deathmatch, Capture the Flag, Team Deathmatch, King of the Hill* и най-интересното – *Advanced & Secure,* познат като *„Пак откраднахме от Battlefield"),* пускате, качвате се на първия чопър и отпрашвате към вражеската база, където лошите индонезийци чинно са застанали на едно място и ви стрелят. Интересно. Да речем, че в тази бета *ВСЕ ОЩЕ* не е обърнато внимание на такива „подробности", все пак играта е с мултиплейърна насоченост, нали така. Най-малкото фактът, че поддържа над 100 играча едновременно го намеква красноречиво. Това е и основната идея – масови мелета и яко патаклама на силно пресечен, блатист терен и огромни по размер карти. Тъй като успях да поиграя само с още около 10-15 заблудени колкото мен играча в сървърите на *NovaWorld*, не успях да усетя пълния action, не мога да съм 100% сигурен, но все пак си мисля, че **Joint Operations**, дори напълно изчистена от всякакви бъгове и недомислици, няма почва у нас. Къде ще се съберат 50-100 човека на сървър, за да оползотворят грандоманските карти? А-б-с-у-р-д! Именно тук, според мен, лъсва истината – играта е правена от Америка за Америка, където парите отдавна са над играчите. Там от своя страна геймърите са свикнали на подобно отношение, а и са достатъчно невзискателни, за да харесат играта. Така че, в крайна сметка, лудите май няма да са баничарите от *Novalogic*. Освен това, на базата на току що казаното, ме мъчи подозрението, че финалната версия няма да представлява нещо по-различно от това, което се опитах да ви представя в тази статия. Ще почакаме, ще разберем.

firstlook производител novalogic разпространител novalogic сайт --- жанр екшън дата на излизане юли 2004 очаквания големи

Автор: Damond

BATTLEFIELD 2

Нека да изясним нещо сред избуялата джунгла от експанжъни, продължения и други подобни представители на флората. В началото бе **Battlefield 1942**. Последваха го **Road to Rome** и **Secret Weapons of World War 2**. Някъде измежду тях изникна неофициално посаденият и леко бъгав фенски плевел **Desert Combat**. След кратко очакване, с гръм и трясък ни стовариха новия хит **Battlefield: Vietnam**, който дружно възприехме като почти пълноценна втора част.

Почти. Защото реалното продължение се задава на хоризонта чак сега.

И все пак, каква е равносметката от размотаването сред изброената по-горе растителност - избихме де що имаше нацисти/американци. Взривихме повече танкове, камиони и прочие техника, отколко въобще е била произведена от зората на човешкото съществуване до наши дни. Бройката на сваленитe или самосиндикално разбити самолети се доближава до оптималната на още поне десетина подобни конфликта с продължителност над двадесетина години всеки. Тъй като способностите ми да смятам достигат едва до много-много, няма да изреждам и всички похабени амуниции. Както се казва в такива случаи: героите са уморени и съвсем закономерно могат да се отдадат на кротки занимания от типа стелт шуутъри (хайл, **Hitman**). Но не би. Истинската война свърши, но тази в сърцата на ветераните ще продължава вечно. Или поне до следващия хедшот.

Electronic Arts обявиха истинското продължение на превърналата се в начин на живот игра – **Battlefield 2**, разработвана от създателите на оригиналния 1942 - *Digital Illusions*. Не, няма да се бием отново из виетнамските оризища, нито сред познатите ни до болка локации в Европа и Африка. Пренасяме се напред в бъдещето (някой вече изпада в екстаз, предусещайки как ще сложи ръка върху всички съвременни достижения на военната индустрия). Оркестърът свири туш и започва официалният парад на трите нови суперсили: Съединените Американски Щати (накъде без тях), Китай (ако не друго, поне имат значителна преднина откъм човешки ресурси) и новосформираната Средноизточна коалиция. Един момент, моля – Средния Изток? „Бедните" араби и евреи срещу лошите капиталисти и още по-лоши комунисти? Звучи толкова политически некоректно, че чак предизвиква съмнения кой точно изток се има предвид. За общо успокоение, Коалицията ще представляват нискотехнологична версия на EALA от **Command&Conquer: Generals**. Самата мисъл за ракетите с лазерно насочване, които другарчето ще изпрати към лошите при познатия вик – „артилерийски огън", ме изпълва с умиление. Дотук с промъкването и бинoклите – представете си червения мерник, бавно пълзящ по стените на отсрещния хангар... Ако по някаква случайност отмъкнат последния камион под носа ви, остава ентусиазираното припкане по хълмове и долчинки, нарамили небезизвестното пушкало M4 или гранатомета M203. Според обещанията подобна разходка сред природата е почти имагинерна, тъй като играта ще предлага идеално съотношение между броя играчи и превозни средства, на принципа – всеки кашик в танк!

Като че ли се задава краят на „кашонските" методи на игра – идва времето на отборният, самопожертвователен геймплей и камикадзетата на предната линия. Въведен е т. нар. *commander mode*, по подобие на Natural Selection и Savage, който ще позволи на един от отбора да си стои кротко в тила, внимателно да оглежда осеяната със знаменца карта и движещите се по нея точки и да издава заповеди на същите. Освен описаните дотук екстри, ни очаква и почти перфектна симулация на военна кариера. Всеки подвиг ще носи определено количество точки, което води до повишаване в ранг. Запиши се в армията, стани мъж! С тактически гений и повече късмет, всеки редник е способен да извърви дългия и каменист път към генералските пагони. Хмм, отново усещам мощни заемки от Savage, защото освен луксозен ковчег и пищна погребална служба, всеки по-висок чин носи и немалко материални облаги – нови оръжия, превозни средства и, разбира се, медали. Не си ли заслужава да се метнеш насред ожесточена престрелка само за да закачиш поредния кръст за храброст? За традиционалистите, врели и кипели във военното дело, винаги остава възможността за класически Battlefield – без непонятните нови измишльотини.

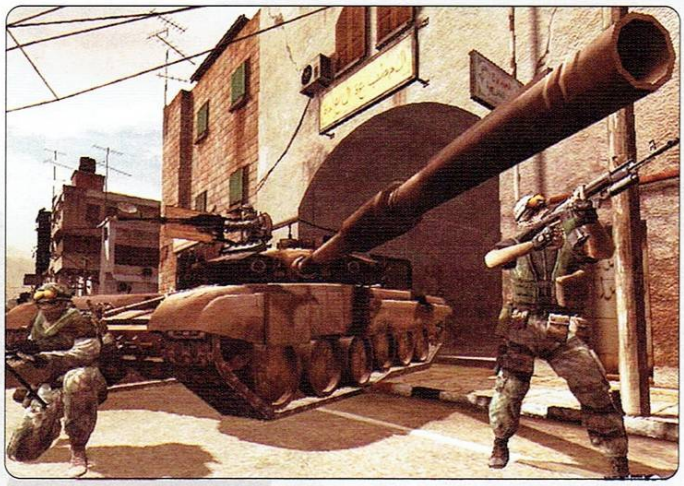
Нека си спомним за всички безименни инженери и медици, които

самоотвержено притичваха под град от куршуми и избухващи в опасна близост снаряди, само за да допринесат с уменията си за успеха на общото дело. Същите тези, които заемаха последните места по избити врагове и завзети бази. В **Battlefield 2** те най-накрая ще получат заслуженото си признание – чрез новата система за отчитане на резултата и произтичащите от него награди.

Лека-полека стигаме и до факта, предизвикващ общо учудване – динамичен мащаб на картите. Тъй като мултиплейърът ще поддържа до 100 играчи едновременно, всяка локация би трябвало да променя размерите си в зависимост от броя на участниците. Как си го представяте – различни варианти на една и съща карта или разширяване на откритите пространства и появата на повече сгради? Аз лично се надявам да е второто, тъй като в противен случай бързо ще се възцари повсеместна скука. След оръжията и превозните средства, най-голямо любопитство буди вида на картите. *Digital Illusions* отново ще се придържат към реални и добре известни местности из целия свят.

Отминаха времената на кротко лежане по очи в поредния бункер, докато отвън бързо се събира ято вражески танкове. Не ви ли изпълва с гордост старото строителство? Къде можем да открием днес подобни респектиращи със здравината си сгради. Удържат на огромен брой снаряди, доволно количество гранати и някоя и друга бомба от случайно прелитащ самолет. От време навреме, от кумова срама, се отронваше по някое и друго парче мазилка. А смелият и самоотвержен снайперист, кой знае как попаднал там, се показва периодично, за да метне някой експлодиращ ананас към дулото на могъщата военна машина, паркирала точ до вратата. Нерядко надеждите се оправдаваха и тя кротко избухваше, заедно с безкрайно озадачения си шофьор. Да споменавам ли бронираните торби с цимент, натрупани около някое знаме и способни да задържат всеки куршум? Ще се наложи да преосмислим тази ефективна, но не особено ефектна тактика за завземане на бази, тъй като в новия Battlefield всичко ще може да бъде разрушено. Не на безразборния принцип – ако стреляш достатъчно дълго, с което и да е оръжие, стената рано или късно става на парчета. Заедно с изцяло новия 3D енджин, динамичните светлинни ефекти, детайлните текстури, идва и екстра, отчитаща разликите в конструкцията на различни съоръжения. По-просто казано – ако използвате неподходящо укритие, изстрелите спокойно преминават през него или направо го унищожават. Резултатът – красиво летящи човешки крайници или части от танкове. Приятно допълнение е т.нар. *rag doll* физика – труповете няма да си лежат безлично на земята. При всяко ново преминаване ще може да теглите по един ритник на войника, създавал ви огромни проблеми приживе и той ще се премята послушно в указаната от шута ви посока.

Какво още мога да добавя след тези изпълнени с ентусиазъм и фенщина страници? Освен да призова всички съмишленици към редовни тренировки на **Secret weapons** и **Vietnam** и нека заедно дочакаме следващата пролет, когато отново ще се засечем из познатите сървъри.

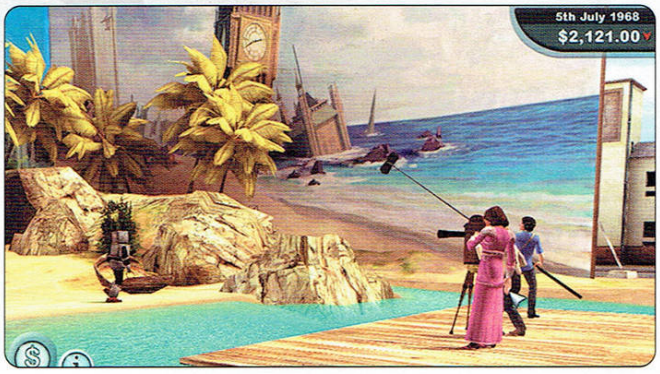


аксиома 1

ХОРАТА С DIAL-UP ГУБЯТ ПО DEFAULT

THE MOVIES

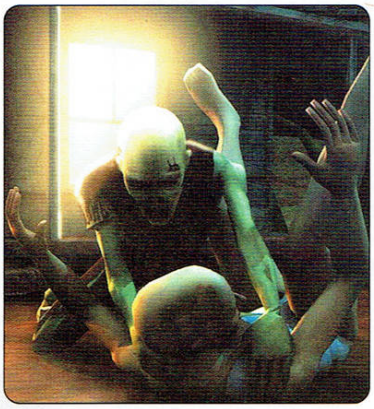
Автор: Snake



Питър Молиньо е един от онези правилни пичове, чиито гейм проекти трябва да бъдат следени настървено и изкъсо. Маестрото, дарил ни със стряскащо иновативни шедьоври като **Populous**, **Dungeon Keeper** и **Black&White** заплашва за пореден път да разклати устоите на игралната индустрия и да хвърли нов камък на искряща гениалност във все по-мътното блато на жанровите клишета. Или поне нещо подобно очаква страстен киноман като мен от задаващата се със страшна сила на хоризонта игра с лаконичното наименование **The Movies.**

Зверският капацитет на това заглавие не убягна на зоркия ни поглед преди близо година, но чак сега разхвърляните късове информация, обединени под надслова „новата игра на Молиньо" вече започват да придобиват реални геймплейни измерения, което ни подканва отново да надникнем плахо зад режисьорския гръб на най-филмовия гейм към днешна дата. Фокусът на играта ще пада върху три основни аспекта – създаването на студио, изнамирането и култивирането на актьорски таланти и – в крайна сметка – съвсем реално правене на филми. От теб ще се очаква да съсредоточиш някакви усилия и внимание върху всеки един от тях, но производителите ще се съобразяват с потенциалното ти желание да не се занимаваш с икономически глупости. Водещият дизайнер на проекта Ейдриън Муур твърдо заявява, че **The Movies** ще се стреми към надскачането на жанровите рамки и – респективно – към прицелване в доста по-широка аудитория от лоното на хардкор геймърите. За да не се затормозяват необлъчените с мониторна радиация душици с излишни глупости, играта ще предлага маса възможности за авто-мениджмънт, позволяващ ти да се съсредоточиш изцяло върху най-благата част – самото заснемане на филми. От друга страна, желанието за маниакален контрол над всеки дребен детайл от бизнеса също е предвидено в сценария, като за незапознатите с каноните на холивудската джунгла индивиди са предвидени четирима дигитални съветници, които винаги ще са край теб, готови да ти дадат съвет относно състоянието на фирмата и пазара.

Строежът на студиото напомня на любимите на някои наши колежки икономически тайкуунчета. Определен тип сгради струват определено количество пари, производството им дава определен тип суровина, която от своя страна дава възможност за строеж на нова сграда. И така - докато се сдобиеш с напълно функциониращо и самозадоволяващо потребностите си филмово градче, което да ти осигурява декори, костюми, техника и каквото още ти трябва. Дотук – нищо особено ново и впечатляващо. Новото и впечатляващо идва, когато приключим със сухата икономика и се прехвърлим към човешкия фактор. Казано по-иначе – към звездите. За съжаление, космическите лицензни суми не са позволили в играта да присъстват имената или физиономиите на реални актьори, но за сметка на това ти е предложен звезден генератор, с чиято помощ можеш да създадеш актьора или актрисата, която поискаш. Искаш Шварценегер да партнира на Ал Пачино. Нямаш проблеми. Просто задай адекватни физически характеристики, дай на новосъздадените дигитални непрокопсаници подходящи имена и си готов.



Колкото по-голяма е дадена звезда във виртуалния свят на личната ти филмова империя, толкова по-голямо ще е торнадото от долари, въртящо се над главата ѝ (прелестна картинка, особено, ако въпросната звезда работи за теб и ти знаеш, че всяко трето доларче от вихъра долита в личната ти касичка), както и прилежащият към светлата ѝ особа антураж от лекари, треньори, лични асистенти, гардове, фенове и прочее гмеж. Толкова по-големи ще бъдат и самочувствието и претенциите ѝ, разбира се. Но въпреки това изкуственият интелект на играта ще бъде доста по-гъвкав от обичайната за тайкууните схема – според която колкото повече му порасне работата на някое симче, толкова по-големи стават желанията му за материални придобивки. На демонстрация пред журналисти Ейдриън е предоставил на някаква мега звезда най-западналата възможна каравана. На мега звездата в съответния момент обаче изобщо не ѝ е хрумнало да мрънка, дори напротив – зарадвала се

Акценти

Играта започва през 1920 и завършва през 2020 година, обхващайки всички аспекти от историята на филммейкинга – от немите черно-бели филми до бесния CGI.

Дава ти се възможност за виртуален римейк на съществуващи филми. Искаш ДиКаприо да умре още в началото на Титаник? The Movies е твоята игра.

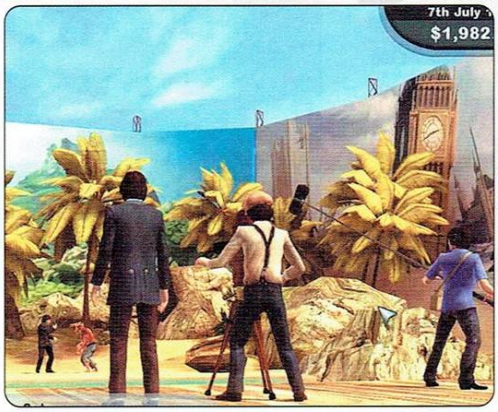
Ще можеш да експериментираш с практически всички филмови жанрове – от тийн комедиите до злостните хорьри. Ти си решаваш дали да твориш евтино, стойностно и задоволяващо критиците кино или високобюджетно такова, отличаващо се с добра продаваемост.

За капак ще можеш да качиш филмовото си отроче онлайн и да се конкурираш с фликчетата на други вманиачени по The Movies индивиди.

производител lionhead разпространител activision дата на излизане април 2004 сайт www.themoviesgame.com жанр стратегия очаквания огромни

е ужасно много на гнусничката си филмова бърлога... просто защото спешно се е нуждаела от терен, където да изчука току-що сваления си фен. Едва след като бурното клатене на караваната приключило и фенът се изнизал, звездата се разпищяла как могат да я натикат в такава мизерия.

Така стигаме и до третият важен момент от The Movies. Тортата под черешката. Снимането на филми. Убийственият сценарий вече е замислен и имаш идеи относно звездния каст. Значи, като за начало ще ти трябват декори, които по възможност трябва да отговарят на замисления от теб жанр. Ще имаш на разположение всичко, което може да ти хрумне – от гробищен фон за хорър, до обичайните за сапунките луксозни на вид жилищни помещения. Ще можеш да едитваш лично почти всеки аспект от предоставените ти декори. Така например, ако закачиш декоративна брадва на стената в хола, където актьорите ти ще се сбият, тя може да бъде използвана по предназначение от единия от тях и филмът ти да стане далеч по-приятен. Всъщност горният пример може и да се окаже леко пресилен, защото в крайна сметка няма да разполагаш с чак толкова богати възможности за контрол на действието. Което, в края на краищата, е нормално. За



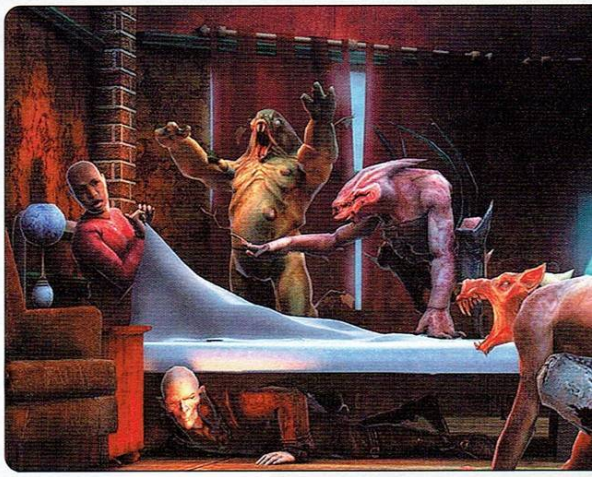
сметка на това ще имаш над 2000 уникални *предварителни ситуации* (от флиртове до обири или кръчмарски сбивания), всяка една от тях с прилежащите ѝ подкатегории, което си е доста сериозна цифра откъдето и да го погледнеш. Веднъж избрал декорите и ситуациите, ще можеш да тестваш бъдещия резултат с помощта на дигитални кукли, които по-късно ще бъдат заменени от актьорите ти. Това е етапът, в който е време отново да си спомниш за звездните капризи, защото определени актьори са (или се изживяват като) подходящи за конкретни жанрове, имат неприязън към даден тип костюми или просто не могат да се понасят с потенциален екранен партньор.

Следва модифициране на ситуацията според личните ти вкусове с помощта на приложените за целта плъзгачи. Така например в сцена със свалка раздвижването на подобен плъзгач може да повиши коефициента на романтика от кротко държане на ръчички до животински секс. Подобни плъзгачи са налични за степента на насилие или драматичност, както и за повечето фактори от *ситуациите*, за които можеш да се досетиш. Логично ще трябва да се съобразяваш, че ако се изсилиш, натиквайки плъзгачите в твърде високия край на скалата, филмът ти ще стане твърде драстичен и можеш да имаш проблеми с продаваемостта му.

Следва пост продукция, при която можеш да си поиграеш със звука и монтажа, да добавиш субтитри или дори да запишеш свой личен диалог, ако разполагаш с микрофон и желание. Свидетели определят синхрона между движението на устните на актьорите и звучащият текст като феноменален.

Така неусетно стигаме и до премиерата. И десетките фактори, от които зависи продаваемостта на лентата ти. Така например, ако разполагаш с калпав сценарий, но си похарчил маса пари за звезден каст, страховити визуални ефекти и масирана рекламна кампания, ще получиш титаничен приход от стартовия уикенд, който рязко ще спадне в последствие, когато публиката разбере какви говна си натворил. От друга страна някое нискобюджетно и незабележимо филмче с гениална сюжетна основа ще тръгне слабичко, но ще ти носи все повече и повече кинти, когато славата му се разнесе сред зрителите. Последните ще проявяват капризи на базата на епохата (преизпълнен с кръв и насилие хорър няма да се приеме много благосклонно през 30-те години на миналия век) и актуалните събития (кацането на човек на луната ще доведе до спонтанна ескалация на интереса към научната фантастика). Кипящият дигитален живот и чувството за реализъм ще бъдат допълвани от ужасно много дребнички, но култови подробности, като например предложение от страна на мафиотски бос да превърнеш некадърната му дъщеря в звезда. В следствие няма да ти се налага да плащаш данъци през идните няколко години, но репутацията ти на продуцент ще спадне драстично.

Ей такива работи. От *Lionhead Studios* продължават да не дават потенциални крайни дати за излизането на играта, а техническите подробности относно графичен енджин и системни изисквания са все още мъгляви. Това, което ни остава, е да чакаме и да вярваме в таланта на Молиньо. Аз лично виждам проблеми само в първото.



ХОРАТА С DIAL-UP ИМАТ ЛОШ ДУПЛЕКС

SID MEIER'S PIRATES!

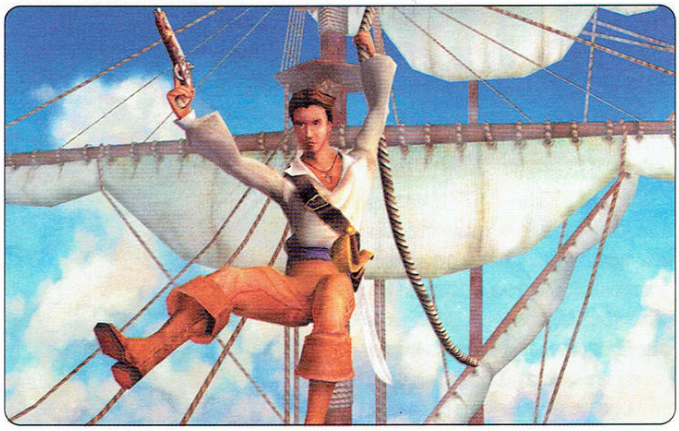
Автор: Fall-From-Grace

Не ми се иска да започвам и тази статия с поредната доза глупости на тема комерсиализъм и как хубавите, но нестандартни игри не получават признание и бла-бла-бла...

Приемете, че съм си изнесъл лекцията и да продължим.

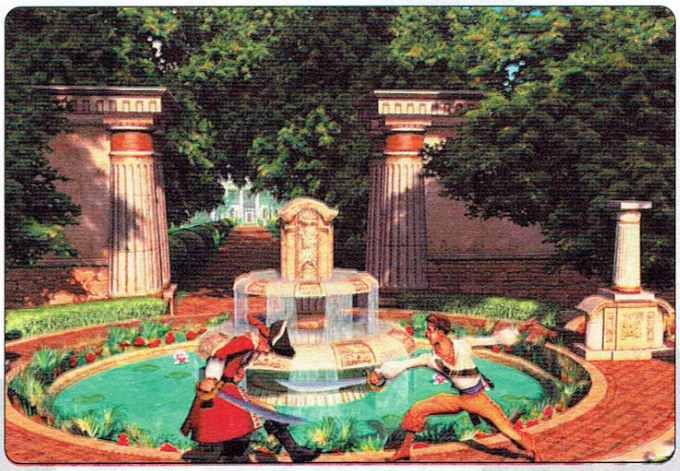
В случая тя би била породена от факта, че **PIRATES!** действително се очаква да бъде доволно нестандартно заглавие – смесица от 15 жанра. Последното очевидно доставя на дивелъпърите някакво перверзно удоволствие, гледайки как геймърското журналистическо войнство се гърчи в агония, опитвайки да анализира по някакъв начин получената чорба.

Да започнем отначало. **PIRATES!** се разработва от *Firaxis* (разбирайте Сид Майер) и е римейк на едноименната игра от 1987, която по обясними причини аз дори не съм чувал, камо ли играл. Това обаче не ми попречи да науча, че въпросното заглавие се ползва с култов статус – именно заради богатите възможности, които предлага за изживяване на едно наситено с емоции морско приключение. В настоящия римейк влизате в ролята на авантюрист, който трябва да направи кариера в района на Карибско море. В началото трябва просто да си изберете националност и дата, от която да започнете, след което ви дават кораб и някакъв екипаж и сте оставен да чертаете собствения си курс в бурното Карибско море и още по-неспокойните води на европейската политика. Четирите държави ще са Испания, Англия, Франция и Холандия, като в зависимост от конкретния времеви период, в който смятате да играете те ще бъдат различно силни и влиянието им ще се простира върху различни територии. Освен това, в началото ще можете да си изберете някаква специалност за вашия капитан, което значи, че в определена сфера от умения той ще е по-добър от нормалното. Това би трябвало да се определя от способностите ви – примерно, ако установите, че не сте особено сръчен с меча, можете да си дадете малък бонус, подобна е и ситуацията с управлението на корабите. След това въведение ще бъдете оставени да изберете начина, по който да направите кариера – пиратство, търговия, търсене на съкровище, да станете корсар за съответна държава и други – изборът е изцяло ваш. За тези, които имат нужда от повече насока – ще бъде включен и някакъв супер злодей, който е убил родителите ви и разпилял семейството ви по целите Кариби. Пичът ще злодейства от борда на някакъв чудовищен кораб, командвайки многоброен екипаж и хич няма да иска да мре лесно, но победата над него ще носи много почести и огромна плячка – достатъчно за да се пенсионирате. Същевременно, с него ще е свързана поредица от субкуестове, изискващи откриването на изгубените ви роднини. Това ще става постепенно – събирайки късчета информация тук и там по градовете, които ще посещавате и пребивайки някой и друг много лош тип, който разбира се напълно ще си го заслужава.



Играта ще разкрие пред взора на играча една изцяло 3D среда, включваща – наред с всичко останало – и специалните ефекти, които се очаква да присъстват – вълничките, белопенестите дири на корабите, светлинните отблясъци, светкавиците, бурите и т.н. Повечето персонажи ще изглеждат като излезли от пиратски анимационен филм. Благодарение на внимателно пресъздадените отличителни белези, добрите и лошите ясно ще се разпознават – белите ризки и спретнатият вид ще издават първите, а дългите мустаци, куките и превръзките за очи – вторите. Различните поселища ще са отбелязани с иконки върху карибското крайбрежие. Разнообразни лодки и кораби ще се движат по търговски маршрути, ще патрулират, ще сформират ескадри, изобщо – в живия и дишащ свят на **PIRATES!**, всеки има някаква своя си работа и си я гледа. Крайната дестинация и мисията на срещаните морски съдове ще се разкриват посредством малка иконка до самия него. По флага ще идентифицирате националността му и ще се ориентирате дали е възможно и безопасно да се атакува или не. Битките ще се провеждат в 3D перспектива, като възможностите са две – да следите действията от птичи поглед или камерата да е разположена по-близо до хоризонта. Флотата ви ще може да включва до осем кораба, но стигне ли се до схватка, в нея ще участва само един. Това, специално в мен, не стимулира някакъв особен възторг да ви кажа, особено замисляйки се за случаите когато целта ще си има ескорт. По време на оръдейните престрелки ще можете да избирате по коя част на противниковото корито да стреляте и с какви снаряд – шрапнели, две гюлета вързани с верига и пр.

Когато поочукате врага пристъпвате към абордаж и идва вашият ред да се дуелирате с вражеския капитан. Познато, нали? **Sea Dogs** клонинг. Дуелът тук обаче ще се осъществява сред тълпа от биещи се моряци, а целта ще е да изтласкате към носовата рея и евентуално да убиете или съборите във водата противника. Въ-



зможните движения със сабята са общо 9: започвайки с различни видове *замахвания* и мушкания и стигайки до отскачания, париране и контраатаки. Освен това по палубата ще има различни въжета и стълби, с които ще можете да изпълнявате предварително скриптирани движения. Например ако съборите опонента си по някое стълбище, вашият капитан ще грабне някое въже и ще се хвърли надолу за да продължи боя. Ако пък отскочите или се люшнете на някое въже в правилния момент ще получите допълнителна атака, която ще ви помогне да получите предимство.

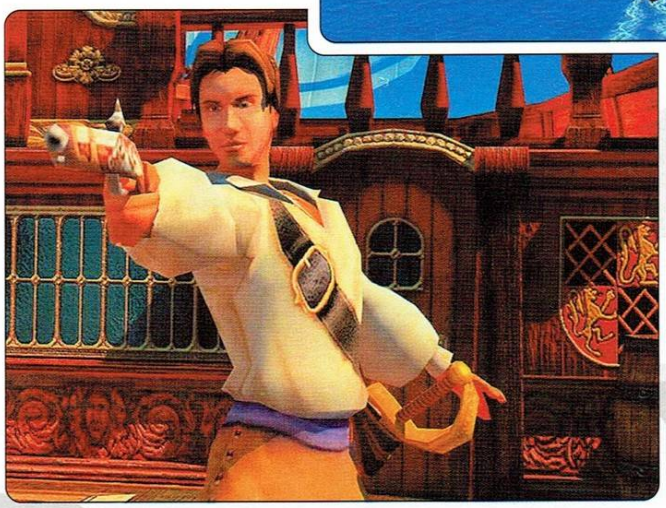
Въпреки че няма да можете да превземате крепости и градове откъм морето, все пак ще можете да осъществявате наземни нападения. За целта ще формирате два вида войска: *войници*, въоръжени с мушкети и (обикновени) *пирати* със саби, формиращи мелеядното на вашата армия. Враговете от своя страна ще имат и кавалерия. Битките също ще се провеждат в 3D перспектива, като ще можете да използвате преимуществата на терена – височини или гори, които да покриват атаката ви. Ако дадено укрепления няма достатъчно защитници можете да се озовете в дуел с командира им, при което да го превземете без загуби от двете страни. Преди да атакувате можете да обмислите и възможността да подкупите някое от местните индиански племенца, което да изпрати на помощ бойни канута. Ако ги опазите до мястото на битката те ще ви бъдат от сериозна полза и ще редуцират чувствително броя на защитниците. Или поне така твърдят разработчиците!

Играта няма да е фокусирана изцяло върху битките, а ще налага и регулярно посещаване на някой град. Там освен да поправяте и ъпгрейдвате кораба си, да наемате повече екипаж (което става в таверната), да купувате карти за съкровища и да приемате различни куестове (също в таверната), ще можете да посещавате и къщата на губернатора, който може да ви наеме като корсар за съответната държава и, в случай, че това стане, ще следи прогреса ви и ще дава съвети. Благодарение на него и по-точно – на дъщеря му, в играта ще се насладите на романтичен елемент. Е не чак толкова, спокойно – играта няма да е някакъв хитроумен вариант на виртуално порно, просто ще я придружавате по разни балове, ще танцувате с нея и ще я сваляте. Танцът ще се осъществява на принципа на дуелирането, но това не означава, че ще се налага да мушкате горката девойка – е, не поне с *онази* шпага и не в самото начало ;)... Просто с клавишите, с които се дуелирате ще извършвате и танцувалните движения, а обектът на желанията ви ще ви подсказва какво трябва да направите. Ако успеете да я омаете, ще получите подаръче под формата на някакъв предмет, който ще ви прави по-добър с меча, ще ви помага да избягвате бури и други подобни. А може и да се ожени за вас, което също ще си има своите облаги.

В играта няма да има истинска смърт – при неуспешна акция ще ви хвърлят в затвора, където ще висите 6 месеца и след това ще ви пуснат да ги тровите отново. Естествено можете и да избягате, което е реализирано чрез мини-игра, подобна на PAC MAN, при която ще имате изглед отгоре над коридорите на затвора, а пазачите ще са с иконки на духчета. Целта е ясна – да се измъкнете от сградата, а след това и от града, избягвайки пазачите. Подобна схема ще се използва и когато трябва да се промъкнете в даден град при изпълнение на мисия. След като се измъкнете от затвора ще трябва да си намерите нов кораб и екипаж и да продължите.

Играта няма реален край, но с времето ще установите, че ставате все по-бавен и тромав с меча, тоест ще дойде един момент, в който ще трябва да се пенсионирате. Тогава играта ще изчисли резултата ви въз основа на постигнатото, подобно на Civilisation, и ще определи като какъв ще свършите живота си. Възможностите са от джебчия до охранен губернатор.

Ако трябва да обобщя, бих казал, че заглавието е интригуващо, внася множество нови, свежи и интересно звучащи идеи. Остава да видим как точно ще бъдат реализирани. А това, според разработчиците, ще стане в четвъртата четвърт на две хиляди и четвърта (много четворки станаха :-)).



3 аксиома 3
ХОРАТА С DIAL-UP ПЛАЩАТ ПОВЕЧЕ

BROTHERS IN ARMS

Автор: BrOkO

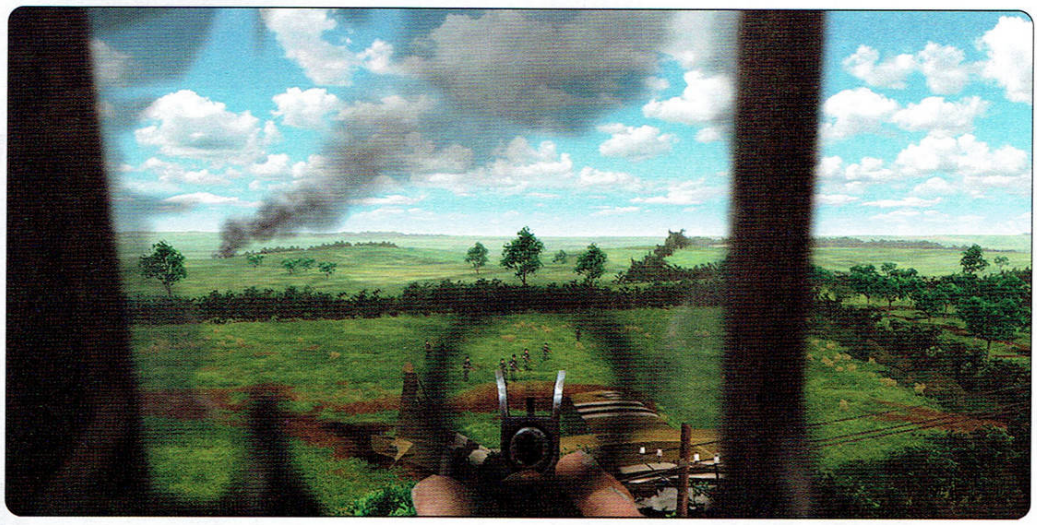
И така, нов ден, нова игра за Втората световна война. Фърст пърсън шуутърче, на GearBox, което ще разпространяват UbiSoft. Благодаря за вниманието и лека нощ. Уф, добре де. Така май няма да успея да се измъкна от писането на глупости.

Явно ще трябва да си поговорим по-обстойно за игрицата, няма как. Та, решили значи пичовете от UbiSoft, че сега са много на мода игрите за Уърлд Уор Цвай, или поне че ще са достатъчно дълго на мода, за да могат да извадят още един шуутър по темата. В едно предно превю за друга игра отново от този период (а именно – Soldiers: Heroes of WW2) вече ви дуднах колко ми е писнало от тази преекспонирана война, но пък на кого му пука за това? Така че давайте да караме нататък. Джитката се разработва едновременно за всички мейджър гейм платформи (о, ужас!), което означава, че точно ние, PC притежателите, най-вероятно ще сме най-прецакани откъм управление, бъгчета и други подобни. Ще очакваме заглавието в края на тази година, но липсата на повече информация по този въпрос, както и паралелната разработка ме навеждат на мисълта, че тази дата най-вероятно ще бъде поотложена.

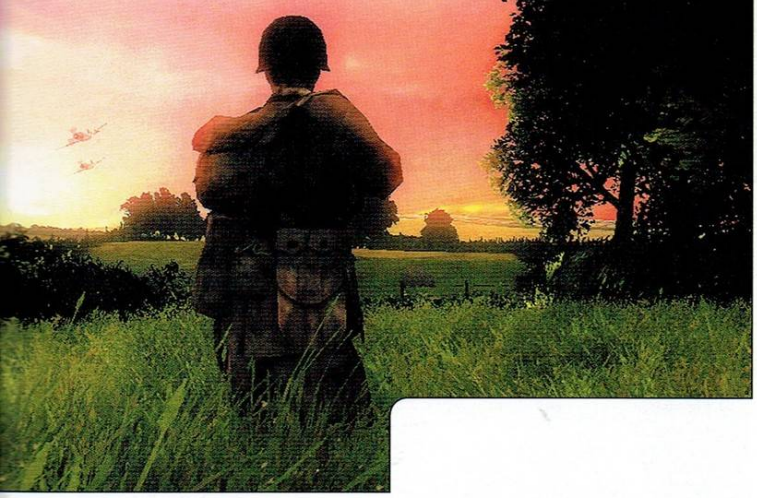
GearBox се кълнат на килимче, че Brothers In Arms (BIA) ще бъде най, ама най-реалистичната игра по Втората световна война, правена някога, въпреки че тая песен вече сме я чували. BIA ще набляга на потъмните и някак игнорирани и прикривани лица на Големия Гърч (1939–1945), акцентирайки върху най-отблъскващите и кървави (да! ДА! Пак ще има много КРЪФФ, ще хвърчат ЧЕРВА!) аспекти на една порядъчна и уважаваща себе си Световна война. Ще имаме честта и привилегията да се вмъкнем в кожата (респективно и в бълхлясалата униформа) на сержант Мат Бейкър, който ръководи отряд парашутисти (Нощен скок. Серж. Мат: „Абе, момчета, внимавайте, че тука някъде имаше май един коооооол!...“). Според екипа често ще се налага да избирате между това да изпълните всичките си обджективи или да запазите живота на поне още няколко от момчетата, поставени под вашето командване и закрила. Освен това GearBox са се домогнали до де що сварят източници на информация за WW2, стремейки се да създадат едно неповторимо и реалистично изживяване за геймърите. Дори са наели някой си полковник Джон Антал, който е бил рейнджър-парашутист и по-късно станал автор на няколко книги, свързани с военната тактика. Според разработчиците той е допринесъл не само със ценни сведения, но и с незаменимия си личен опит, който най-много е спомогнал за достигане на заветната цел на играта – най-добрата симулация на Втората световна война.

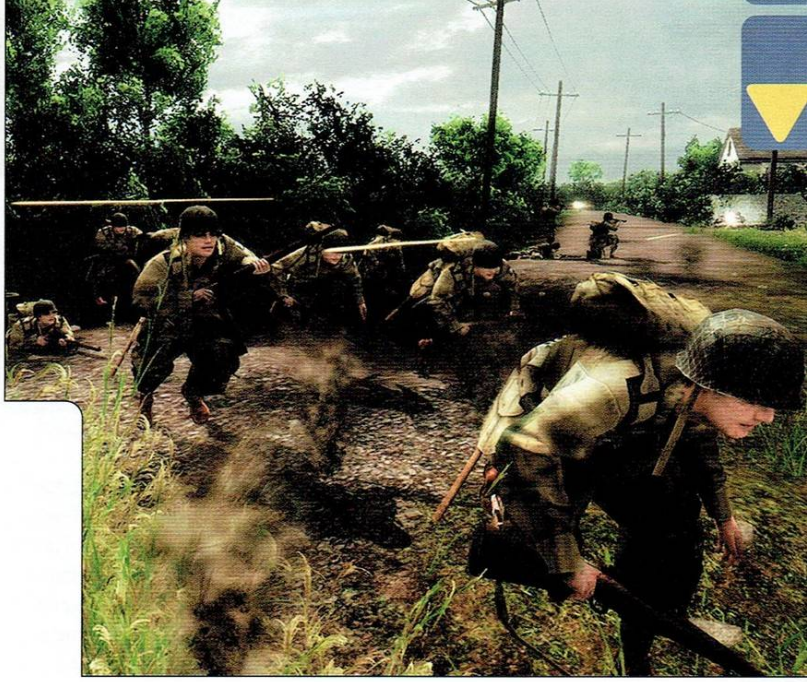
И така, приключенията на нашия герой, сержант Мат Бейкър, са предадени въз основа на тези на истински сержант-парашутист от 502 въздушна дивизия. Играта ще прекара него и подопечните му (които ще станат известни като Дузината на Бейкър, което между другото е станало и идиом в английския и означава дяволска дузина) през осемдневен ад, в който те ще трябва да се меткат зад вражите линии и да изпълняват най-различни обджективи, кой от кой по-трудни. Например по време на така печално известния десант на Омаха бийч, Нормандия, нашият серж и войниците му ще трябва да се спуснат дълбоко в тила на врага и да унищожат противовъздушните батареи на швабите, както и да спомогнат за спирането на мощната им контраатака, която може да провали целия десант и да отпрати съюзническите сили обратно в океана. На малки парченца.

Управлението, разправят, ще бъде много опростено и удобно за използване (как ли пък не, и тия сме ги чували вече). Доста ще прилича на това в Halo и Call of Duty (дай бо-



производител gearbox разпространител ubisoft сайт www.brothersinarmsgame.com жанр екшън дата на излизане зима 2004 очаквания много големи





же), като щом селектнете някой от вашия екип, ще се появява синя икона, която просто ще трябва да драгнете върху нещо и войникът ще изпълни най-подразбиращото се действие – ако му посочите картечно гнездо, той ще се настани в него и ще почне да сее огън по вразите, ако директно му посочите някой, фашага ще се опита да го убие, а можете и просто да му посочите къде искате да заеме позиция и той ще го направи. Освен това AI-то на вашите хора ще играе огромна роля и на друго ниво от геймплея. Като цяло по време на мисиите често ще се налага да разделяте взвода си на две – едните ще осигуряват прикриващ огън, докато другите пълзят към поредния обджектив, или пък са се устремили към проклетото картечно гнездо, което вече отнесе Джоунси (ВИНАГИ има по някой войник, който се казва Смити, или Джоунси. Според мен зад това се крият пипалата на някой култ, устремен към завладяването на Вселената). Ще можете да нарадите на хората си да ви прикриват, докато изпълнявате основната задачата на мисията, или пък вие да правите това за тях, докато те я изпълняват. AI-то на противниците ви също се очертава като изпотяващо. Те няма да следват скриптирани сценарии, а ще нагаждат тактиката си към вашата с цел максимално да ви вгорчат животеца. И сигурно ще успяват доста често, имайки предвид, че винаги ще са по-многобройни и по-добре ситуирани от вас.

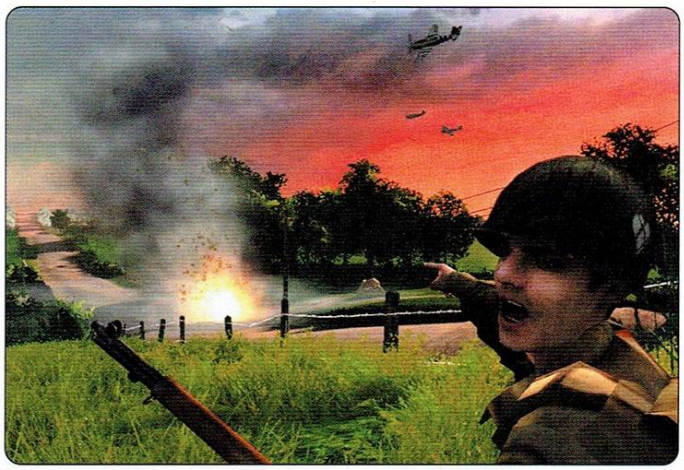
И още една добра новина – по всяко време ще можем да паузираме играта и да задаваме команди на юнитите си, като в ролевите игри на Black Isle (Baldur's Gate 1 и 2, Icewind Dale 1 и 2 и т.н.). Също така ще имаме и изометрична перспектива от трето лице, позволяваща да оглеждаме околния терен и да планираме тактически действията си. Команди на солджърите в тази перспектива обаче няма да можем да даваме.

Важен аспект от всеки шуутър, бил той реалистичен, футуристичен или някакъв-друг-ичен са оръжията. И тук отново се намесва стремежът на GearBox към реализъм. Всички пуцала ще са реално съществуващи и използвани във WW 2 – M1 гранатомет, Thompson автоматите с дисков пълнител, немския MG 42, гранати, ножове и така нататък. Системата тук отново прилича на тази в Halo – ще можем да носим само по две оръжия едновременно, основно и сайд-арм оръжие, допълнени с ножле и няколко гранати за привкус. Освен това се мълви, че ще можем да използваме и по-сериозен „хардуеър" – танкове, наример.

Основният акцент в BIA, както вече се спомена, ще бъде предаването на военната обстановка възможно най-реалистично – около вас почти непрестанно ще се вихри бой – ще избухват мини и ще летят гранати, като взривовете ще ви събарят и ще замъгляват зрението ви. Ще се водят въздушни боеве и е възможно някой свален самолет застрашително да се устреми към мижавата ви дузина и да ги направи на мармалад, примерно.

Мултиплейър ще има. И за конзолната, и за PC версиите на играта, като он-лайн ще могат да играят максимум 16 души, всеки командващ екип от четирима. Играта отново ще бъде обджектив-ориентирана, така че ще се иска добра координация вътре в отборите.

Повече подробности за това обещаващо (или поне изпълнено с обещания) заглавие Ubi са обещали да изнесат на вече чукащото по врата E3. За вас репортер от полето на бойните действия беше bR...[шумове на взрив и картечен огън, връзката прекъсва.]



4 аксиома 4
ХОРАТА С DIAL-UP
СЕ МЪЧАТ В BATTLE.NET

ADVENT RISING

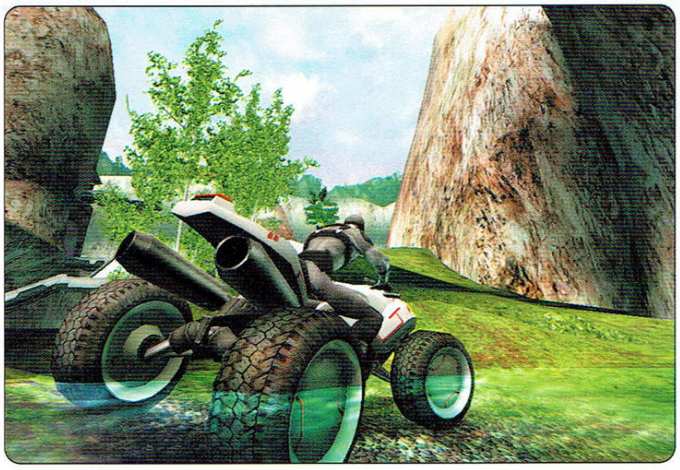
Автор: bROkO

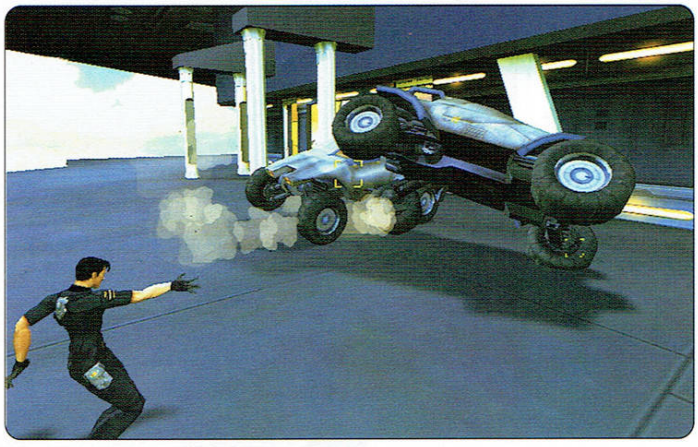
Напоследък започвам да откривам една странна закономерност. Пиша привюта все за някакви яки – поне на предварителен поглед – игри. А ревюта за... ами и сами можете да видите чии статии напоследък приоритетно красят крачната рубрика. Хм, имам си аз една теория защо ми се случва това, включваща моя безпрецедентен сексапил и талант и завистливите душички на управляващия в момента списанието триумвират, но ще си я спестя, щото са все едни такива там, дето гледат лошо.

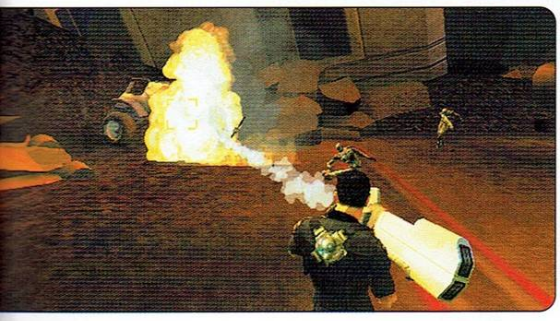
Та, влязал веднъж в коловоза на очертаващата се тенденция, заплашваща като че ли да се превърне в традиция, ето че отново ще ви говоря за едно многообещаващо, но за жалост предстоящо заглавие. Иде реч за бъдещото отроче на *GlyphX Games* (мормони някакви, по всяка вероятност, щом седалището им е в Солт Лейк Сити), което носи апокалиптичното име Advent Rising и, ако може да се вярва на изнесената за него информация, ще е – внимание, клише! – Играта. За кой ли път вече...

Но да караме по същество. **AD** ще бъде екшън/адвенчър с РПГ елементи, един куп революционни нововъведения и много силна и – както обещават – адски нелинейна история. Впрочем тези обещания тези ми звучат сериозно гарантирани, с оглед на факта, че сценарият ще е написан от носителя на награди „Хюго" (четири пъти) и „Небюла" (два пъти) Орсън Скот Кард – познат у нас с книгата си „Играта на Ендър" и трите й продължения. От малкото изнесена информация до момента все пак става ясно, че фабулата ще се завърти около няколко извънземни раси, тъкмо достигнали етап на развитие, при който междузвездните полети вече са възможни и са установили контакт една с друга, когато с известна доза смущение откриват, че всички до една споделят в пантеона си една съща легенда. А именно митът за хипер-раса от древни и богоподобни същества, които един ден ще се появят и ще обединят вселената под егидата си. Хората. Хм, тук и аз се облещих, но после се оказа, че да, правилно съм прочел – става дума за нас, хората. Но една от расите, известна като The Seekers (Търсещите) явно вижда пробУем в това и си поставя за цел намирането и унищожаването на човешката раса, която явно ще наруши установеното статуквo, което явно се харесва на Търсещите. Та тия пичове намират, значи, първите човешки аутпостове и започват методично да ги прегазват. И тука се намесвате вие – в ролята на Gideon Wyeth. Естествено, отначало си нямате хал-хабер какво точно става, само знаете, че аутпостът, в който се намирате е атакуван и трябва да си опазите кожицата цяла. И така започва всичко. Постепенно Гидеон (и ние покрай него) ще разберем защо Търсещите избиват хората, ще разберем и че в легендата за расата ни има и доза истина – нашият герой ще започне да развива психичните си сили, които именно са в основата на пророкуваното могъщество на човешката раса. *GlyphX* разправят още, че играта ще е първата от трилогия, която ще разкаже цялата история. В първата игра са предвидени 27 нива, разделени в 6 чаптър-а. Освен това всичко ще бъде много нелинейно – например сравнително рано в развитието на събитията ще трябва да изберем дали да спасим брат си или годеницата си в Батмански стил, но за разлика от проклетия прилеп няма да можем да спасим и двамата. Този и подобни нему избори ще влияят много на развитието на сюжета – ще заключват някои негови разклонения и ще отключват други. **AD** ще има поне два различни края, зависимост от това как я изиграем и продължението й (ако излезе, естествено), ще започне зависимост от това как сме приключили **AD**, като ни иска код, който ще е различен за всеки край, или пък ще търси последния ни сейв от първата игра. Доста амбициозно ми звучи това и заявява, че ще можем да си преиграваме заглавието няколко пъти, за да видим различните клонове на историята.

AD ще използва **Unreal** Warfare Engine и виделите и игралите излязла-







та до моменат пре-алфа на играта казват, че е много красива, макар и повечето графични ескри още да не са вградени. За графиката не е изнесено почти никакво инфо, освен че именно понеже използва UWE ще ни предостави огромни визуални наслади на сравнително ниска хардуеърна цена.

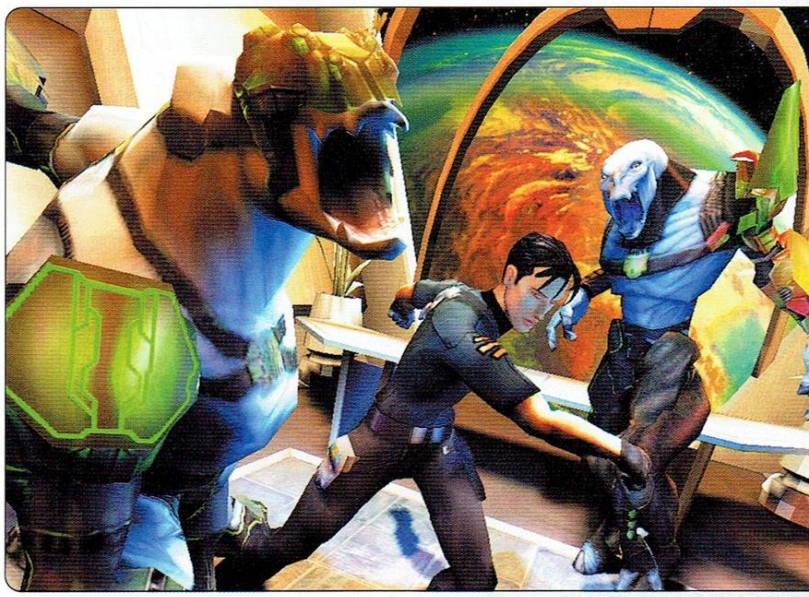
Геймплейът ще бъде много бърз, екшънът динамичен – възможностите ни – огромни. Предвидени са петнайсет оръжия, като всяко от тях ще може да се носи в лява или дясна ръка, естествено ще можем да носим по едно във всяка. Като сметнем и факта, че всяко си има алтернативна стрелба работата става дебела. Предвидена е и някаква система за auto-targeting, която разработчиците хвалят като иновативна и интуитивна и която обаче игралите демото пичове плюят остро като невъзможна и изискваща наличието поне на пет ръце с по седем пръста, четири клавиатури, един джойстик и паничка заквасена сметана. Прибавете към всичко това и развитието на психичните сили на Гидеон, като те също ще могат да се използват по две, условно „лява" и „дясна". И ръкопашен бой, да има и ръкопашен бой. – и всичко това ще можем да правим едновременно, представям си вече слогънът на играта: „Да бъдем октоподи за пет минути". В информацията за **AD** се споменават и няколко вид апревозни средства, които ще можем да караме и вече нещата ми приличат на някакъв микс от **GTA, Halo, Deus Ex, Oni, Jedi Outcast** и **Max Payne**. А сега добавяме на вкус и Morrowind, понеже имаме и РПГ елемент, доста подобен на третия **Elder Scrolls** – за да развива бойните си умения, било то ръкопашни или стрелкови, както и психичните си сили, Гидеон ще трябва да... ги използва. Уааау. Така де, въсщност колкото по-често прибягвате до някой метод за анихилиране на подлите изчадийца, домогващи се до гръцмуля ви, толкова по-добре ще развивате този метод. Същото важи и за другите умения на героя ни – скок, стейф и така нататък.

Обещаният Изкуствен Инат, така де, Интелект на вразите ще бъде висок и ще бъде комбиниран със доста скрипт-рани събития, а-ла **Half Life** и **Unreal**-ите – например: ние сме в космическа станция, юркаме се насам-натам, трепем си, и изведнъж цял сектор от нея се дехерметизира, избухва и се отнася в космоса, прецаквайки гравитацията. И започваме да летим :)). Ще имаме и доста високо ниво на интерактивност (дано).

За звука в играта нищо не се знае, освен дето ще поддържа Dolby 5.1 surround. За мултиплейър също няма информация, но имайки впредвид казанато дотук предполагам, че такъв няма да има.

Е, това е всичко, приятели (Ей, това е моя реплика, тря... мММФФхxХФ! – бел. Порки). Естествено, всичко изнесено от GlyphX звучи много интригуващо, но то пък всички предварителни информации така си звучат. Дано повечето неща да се окажат верни, токата ни очаква едно страхотнопреживяване, но нека отново ви припомня тъжния пример на Enter The Matrix. Хората, играли вече пре-алфата, макар и силно критикуващи отделни аспекти на AD все пак са останали оптимисти. Така че присъединяваме се към тях и

Порки?
Мхфхф?
Виждаш ли този нож?
ММММММ!
Добре...



ХОРАТА С DIAL-UP МЕЧТАЯТ ЗА HOMELAN!

http://www.homelan.bg

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 THE SITH LORDS

Автор: Duffer

Имаше някога, в една далечна, далечна галактика, една красива и романтична история. Една сага, която грабна сърцата на цяло поколение и беляза детството на милиони деца (сега мъже и жени) по цялото Земно кълбо. Плени ги до такава степен, че те пожелаха да заличат разликите по между си и да се нарекат с едно име - джедаи! Такава сила криеше тази история.

По късно Разказвача реши, че има нужда да разкаже още, да доукраси историята, да я направи по-шарена, по-дигитална, по-зрелищна. *Епизоди 1* и *2* си бяха чиста проба кич. В тях липсваше едно жизнено важно нещо. Липсваше магията. Магията, благодарение на която Star Wars станаха нещо повече от поредния високобюджетен сай-фай блокбастър.

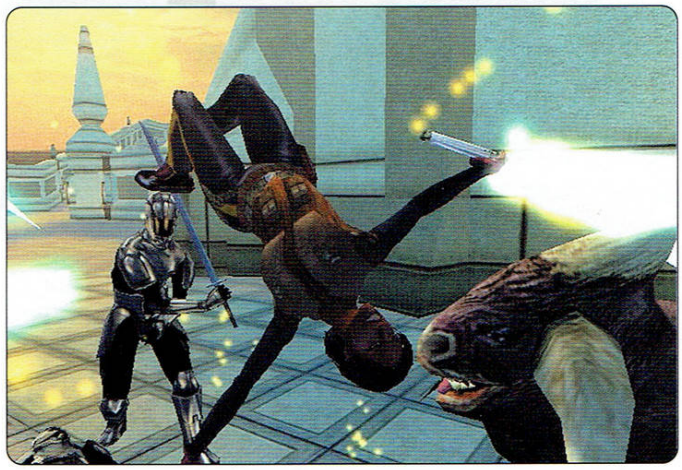
Признавам пред теб читателю, че след гротесктната баталия между Учителя Йода и Граф Дуку се бях поотчаял. Бях решил за себе си, че с магията на Star Wars е свършено окончателно, че повече няма да усетя „Тръпката" с главно „Т".

Слава богу - лъгъл съм се. Защото през миналата година една любима гейм-дивелъпърска компания ми върна вярата. Силата може и да беше напуснала татко Лукас, но тя не беше изчезнала - все още беше жива и пулсираше в ръцете на магьосниците от BioWare.

Star Wars: Knights of the Old Republic беше велико заглавие. В моята персонална класация това ще остане най-добрата игра на SW тематика излизала някога. А ако съдя по 35-те награди „Игра на годината" които KotOR получи - явно не само аз мисля така.

При такъв успех железните правила на маркетинга повеляват едно - продължение. И то е факт - на 4-ти май Lucas Arts официално обявиха Knights of the Old Republic: The Sith Lords.

Малко странно е решението им обаче да възложат разработката на този експанжън на една новосформирана калифорнийска компания - Obsidian Entertainment. Зад тази търговска марка всъщност се крият известни на RPG сцената имена, като Feargus Urquhart, Chris Parker, Darren Monahan, Chris Avellone и Chris Jones - все „стари пушки", голяма част от които са работили в несъществуващата вече Black Isle Studuios. В проекта се включват също и хора от екипа на BioWare, работили по оригиналната игра.



Всъщност Obsidian Entertainment са лично препоръчани от двамата „главни" в BioWare - Ray Muzyka и Greg Zeschuk, които са се „измъкнали" с оправданието, че всички ресурси на компанията им в момента са ангажирани с работата по Jade Empire. Хм..

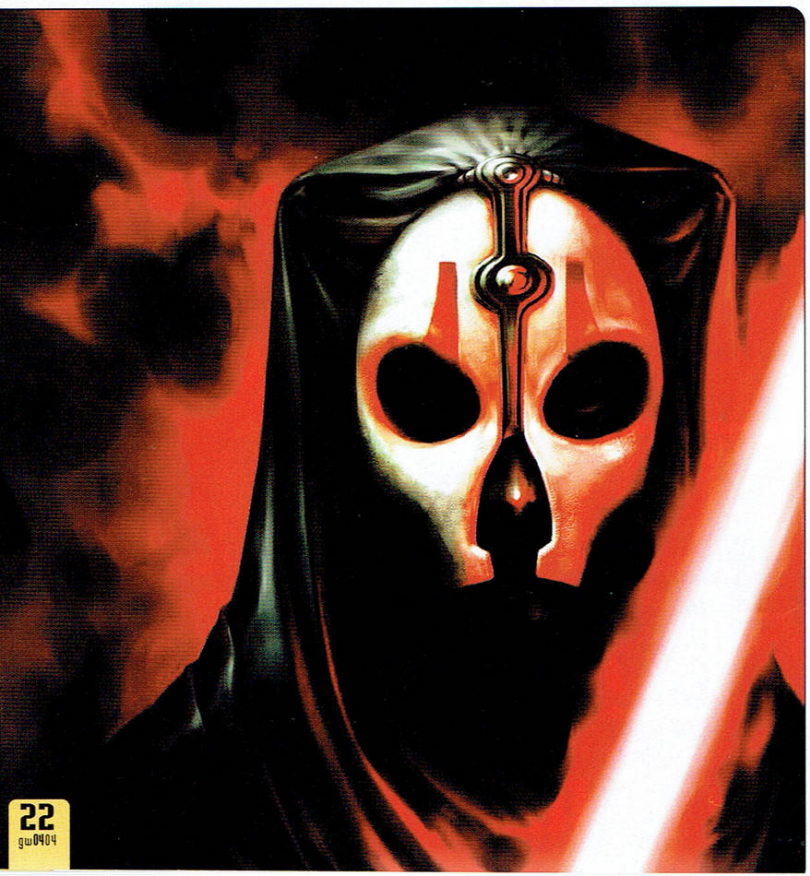
Действието в KotOR:TSL ще се развива 5 години след събитията от предната игра. Макар, че Лорд Малак е мъртъв, Тъмните пичове са изтребили и унищожили де що има Джедаи в Галактиката и почти са установили контрол върху Старата Република. Пред прага на унищожението всички надежди на Джедайския орден са насочени към един млад рицар, чиято непосилна задача е да овладее Силата и да реши съдбата на Галактиката - следвайки Светлината или потъвайки в мрака на Тъмната страна.

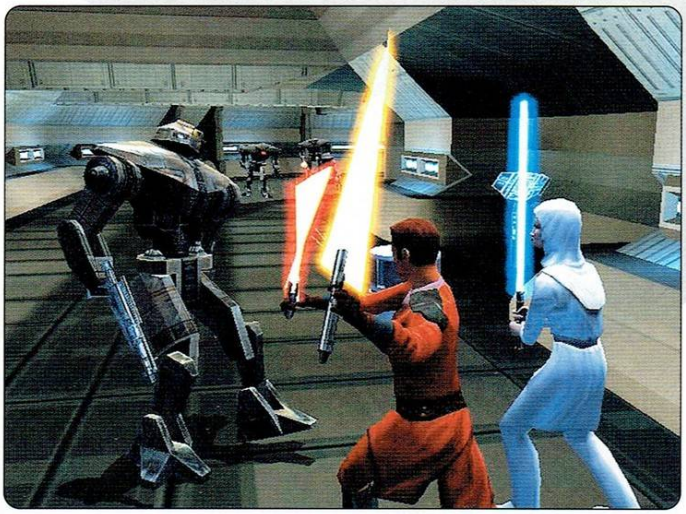
Макар да следва събитията от оригинала, историята в KotOR:TSL ще е съвършенно различна - главният герой ще бъде различен, макар че някой от старите персонажи ще се появят в един или друг етап от играта за да се присъединят към теб. В рамките на няколко първоначални разговора ще кажеш на играта как мислиш, че са се развили събитията в предишната част (нали помниш - KotOR имаше няколко различни финала в зависимост от решенията на играча). Тези първоначали разговори ще се отразят на по нататъшното развитие на новата история.

Макар, че Рейвън е в неизвестност („..изчезнал безследно около година след сблъсъка си с Малак и никой не е чувал нищо за него оттогава...") корабът който новия ти главен персонаж ще пилотира си е все същия добър стар Ebon Hawk (ебан ястреб? – бел. Snake). Ще го откриеш в самото начално на играта изоставен в запустяла миньорска станция в астероидния пояс край планетата Перагус. Всъщност един от първите куестове които ще получи ще е свързан с поправката на кораба. А да и все пак за Рейвън - един от дизайнерите на KotOR:TSL е споменал мимоходом, че макар да не е част от основната история в продължението „...Рейвън ще има специфична съдба която ще стане известна на по-късен етап..."

Играта ще започнеш като Джедай - разбира се без разни изчанчени персонални треньори в стил „Маста Йода" и въпреки, че ще владееш част от силите си, далеч няма да разполагаш с целия набор! Е, да започваш направо със светлинна сабя - при все, че дизайнерите се кълнат, че този път lightsaber-ът нямало да бъде просъто още един меч.

Джедайските класове в играта ще бъдат общо взето същите като в KotOR, но... Има едно голямо НО! Добавени са Престижни класове (съвсем в духа на третата ревизия на AD&D). Запазена територия за високите класове персонажи, те ще са





съответно по три за Светлата и Тъмната страна. Мрачните лордове ще могат да „еволюират" до Sith Lord (пример Дарт Сидиус/Императора - мята мълнии и покварява масите), Sith Marauder (пример - култовият Дарт Моул) и Sith Assassin (пример - Мара Джейд - тиха, коварна и жестока - истинска жена-сит).

Джедаите ще могат да се трансформират в Jedi Master (пример - Учителят Йода - вдъховител и мъдрец), Jedi Watchman (пример - стария генерал Бен Кеноби - както го видяхме в Епизод 4) и Jedi Weapon master (пример - Мейс Уинду - ако сте гледали анимационните серии Clone Wars там се вихри пича - ясно ви е за какво говорим).

KotOR:TSL също се очаква да има различни завършеци в зависимост от действията на играча. Те ще зависят основно от това коя страна ще избереш в пътя си на развитие (тъмна или светла). При това няма просто да трупаш dark/lite side points. Някой от придружаващите те персонажи ще те идолизират и ще ти подражават - те ще бъдат привлечени от тъмната страна ако ти самия вършиш злини и обратно.

Играта като цяло ще е структурирана като оригиналната KotOR - общо седем свята за посещаване с огромно разнообразие от игрални локации и свобода за избор. Само една от планетите се повтаря от предната част - Дантуин. Но в KotOR тази планета беше опустошена от армията на Малак,а Джедайската академия беше разрушена до основи. Така, че в продължението не очаквай същите идилични пейзажи с бавно полюшващи се треви на фона на залязващото слънце.

Освен Дантуин всички други светове са изцяло нови, но все още няма информация за това кои точно ще са планетите. За сега е сигурно само наличието Телос - родината на Карт от първата игра.

В интерфейса и управлението, слава богу, няма да има драстични промени. Добре, че все още има хора в тази индустрия които да са чували добрата стара максима да не поправяш онова което си работи. Отново ще конторолираш един основен и двама допълнителни персонажа, а управлението, инвентара, прозорците с характеристиките - всичко ще си е по старому. Всъщност малките неща, които възнамеряват да добавят Obsidian според мен са съвсем на място. Първо това са „горещи клавиши" за най-малко две комбинации от оръжия. В предната част определени комбинации от оръжия бяха ефективни при едни, но безполезни срещу други противници. После - ъпгрейда на оръжията и екипировката. Това си беше забава, но много бързо омръзваше - ъпгрейдите бяха малко и еднообразни. Obsidian са се заели да променят това. Като алтернатива на задръстения с тонове безполезни предмети инвентара , авторите са взели решение да обвържат опциите по ъпгрейда на екипировката с нивото и специалните умения играча. Ако например имаш солидно развит Repair Skill ще получиш достъп до повече типове броня когато използваш workbench-а. Ако пък имаш имаш развито умение Security броят на опциите ще бъде многократно по-голям.

Идеята е да се разнообразят комбинациите от оръжия, броня и екипировка.

По отношение на графичната платформа Obsidian възнамеряват да използват същия енджин, така, че визуално играта ще изгледа по същия начин както и KotOR.

При все това обещанията са за подобрения на някой детайли - атмосферните ефекти, както и бойните анимации. Идеята с развитие на

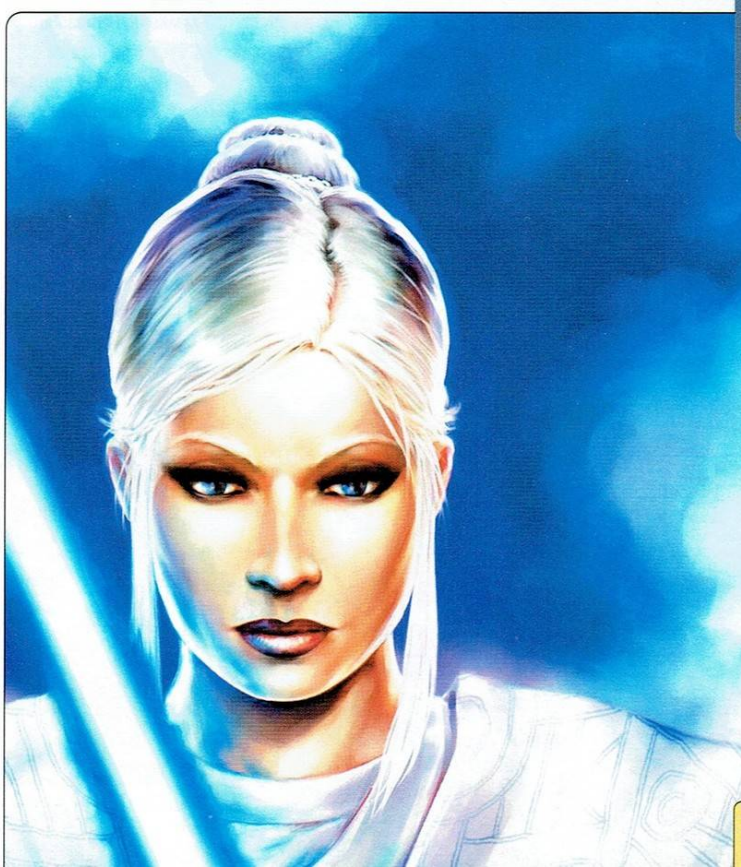
се радваш на изобилие от нови сили и способности, това което възнамеряват да добавят Obsidian към менюто ще ти допадне. Мощни умения като Dark Rage, Battle Meditation са познати като замисъл от оригиналната игра. Друга бира са сили като Force Sight (способност за виждане през стени, като освен силуета на враговете ще виждаш и уклона им - „тъмните" в червено, „светлите" в синьо). Интересно умение е и Force Clairvoyance - способност която ще ти дава възможност да виждаш неоткрити все още части от нивото (малко в стил Prince of Persia: Sands of Time)

Толкова за сега - останалото през февруари, за когато Obsidian планират да пунат играта на пазара. Оф, дано не е пак първо за X-Box... Дано!

персонажа и новите feats да идват и по-сложни и комплексни анимации на атаките ми се струва великолепна!

Както споменах по-горе някой от персонажите в предната игра ще се появят и в KotOR:TSL. Общо 10 героя ще могат да се присединят към теб - възрастната жена-джедай Крея, добре познатите ти дроиди - T3-M4, вечно киселият, робот HK-47, младият ловец на глави Атън Ранд и т.н. и т.н.

Наборът от джедайски умения също ще понабъбне. Макар че няма да



DUNGEON SIEGE II

Автор: Duffer

Microsoft, и в частност Gas Powered Games, ме убедиха в едно - когато големите гейм-батковци от Blizzard анонсираха новите си заглавия в рамките на специфичния близардски маркетингов стил, Крис Тейлър и момчетата на чичко Гейтс явно са се навъртали наоколо. И не само са се навъртали, ами са си водили и бележки. Подробни бележки!

Защото, виждаш ли читателю, напоследък колкото повече се разсейва информационната мъгла около новия мастър продукт на GPG & MS, толкова повече у мен се засилва чувството, че слушам някой от изключително интригуващите, но безкрайно бедни на подробности анонси на Blizzard заглавията.

След като на миналогодишното E3 екипът на Тейлър пусна де факто и де юре само един късичък трейлър, явно сега, с наближаване на тазгодишното експо, пичовете са решили да станат малко по-подробни - още повече, че от известно време на пълни обороти работи и официалният сайт, а целокупното геймърско братство е нетърпеливо да започне обратното предстартово броене за датата 1 Ноември 2004.

И така - какво ново излезе на бял свят, след като Крис Тейлър се разприказва пред GameSpy?

Стори борда (зад борда?)

Прочелите екстремално късото (по обективни причини) превю, което вече публикувахме, са наясно, че в продължението на Dungeon Siege историята е чисто нова и няма никакви допирни точки с фабулата на оригиналната игра. Това за мен е крайно добра новина - предишната история не струваше и 50 юбилейно-натовски с'тинки!

Накратко (която дума ще е таглайнът на този предварителен преглед) - отново сме във фентъзи кралството Арана, но на друго място и в друго време. Играчът ще се окаже приклещен между две враждуващи страни, вкопчени в мъртвата хватка на проточила се гражданска война. Към момента, в който ще се включиш в мелето, един от новоизлюпените военни лидери (някой си Владис) и неговата армия имат превес и заплашват да поставят Арана под тираничната си власт. Оттам насетне е ясно – включваш се ти, за да нариташ задника на големия Лош (Владис), нанизвайки пътьом на трофейния си шиш и скалповете на съпътстващите го орди от не-чак-толкоз-лоши-ама-все-пак-доста-лоши лоши. Да живее мирът и демокрацията! Три пъти ура (за клишираните фентъзи стори-лайнове най-вече)!

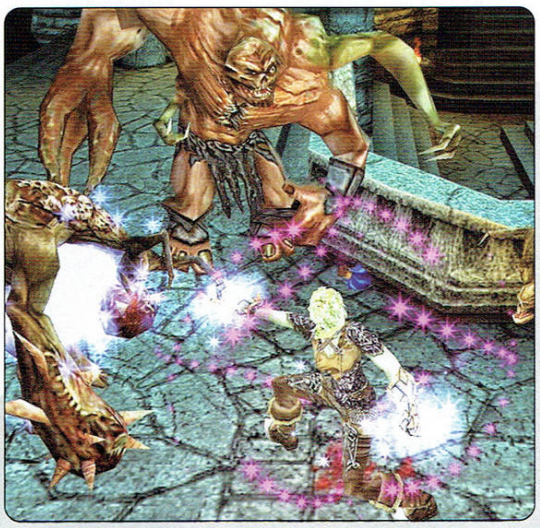
Както и да е, горенаписаното ако не друго, най-малкото натрапва красноречивия извод, че играта определено няма да е стори дривърн. GPG поне обещават нелинейност на историята и куестовете – алилуя!

Преписи, пътеписи

Вече подвизавалите се в света на Арана, при повторното си пътуване в него ще установят значителни промени. Да оставим настрана изцяло преработения ***Dungeon Siege*** енджин (пре(на)писан „from scratch" според *Chris Taylor* himself!). Платформата е изцяло в час с последните 3D технологии - поддръжка на DirectX 9 ефекти, разнообразни свръхдетайлни терени, специални ефекти за магиите и т.н. **DS II** очевидно има амбициите да си възвърне трона на *„Най-красива ролева игра"*, отнет ѝ от заглавия като **Star Wars: KOTOR** и **Neverwinter Nights**. Отделно от това, отново ще имаме удоволствието да се насладим на запазената марка на **Dungeon Siege**, а именно т.нар. seamless (или „безшевен") свят. Преходът от една местност към друга, изследването на катакомби и крепости, влизането и излизането от дупки и долини, изкачването на хълмове и планини – всичко това ще става без досадното **Loading...** на равни интервали от време.

Терените и средата обещават да са много по-интерактивни, отколкото в първата част. Контактът на играча с **DS** вселената ще отиде далеч отвъд баналното трошене на сандъци, отваряне на врати и активиране на скрити бутони. Тейлър анонсира възможност за разрушаване на определени сгради и крепостни стени, наводняване на цели области, използване на предимствата на терена в полза на играча – най-често за целите на масовото унищожение на големи групи от врагове.

Като стана дума за гадините, изключително ме радват обещанията, свързани с изкуствения им интелект. Може би за пръв път в хак'н'слаш ролева игра ще наблюдаваме нещо повече от банда настървени, отчайващо тъпи монстери, чиито интелект се изчерпва с това да драпат френетично към играча, втурвайки се по права линия към него, очевидно водени от едничката мисъл да се нанижат на меча му. Авторите споменават истински групов интелект (наречен „Coach A.I."), тренриращ враговете като тим. Когато групата на играча влезе в битка с гадовете, изкуственият интелект първо определя плана на атаката им. После монстърите се пръскат наоколо и се прикриват, вместо да се юрнат на тумба, погивай-



ки под мечовете и кръстосания огън на файърболи и стрели. Фокусът на вражеската група ще пада върху един от персонажите от партито, който ще е с приоритет като най-голяма заплаха (например Лидерът). Гадовете ще използват адекватно специалните си способности и атаки - ще кастват магии от безопасно разстояние, ще се лекуват едни други и въобще ще се стараят всячески да ти стъжнят живота. Хе! Мене ако питат - давайте ги насам! И дано тоя път зад обещанията стои нещо повече от въздух под налягане.

След дългите мъки по затриването на десетки и десетки невинни монстърски животи остава разбира се да виси проблемът с натрупания експириънс!

Както може би си спомняш уважаеми, в **DSII** групата ще е намалена до 6 персонажа (срещу 8 в **DS**). Това накратко означава – по-бързо трупане на опит, по-бързо качване на нива и повече персонално внимание към всеки член на групата. GPG изцяло са променили дразнещо постната система за качване на нива и в **DSII** ще се радваме на далеч по-детайлно и дълбоко като замисъл дърво на умения и способности. Това означава (*най-после!*) значителни разлики между различните класове персонажи (които в **DS** бяха повече или по-малко безлични). Към всичко това следва да прибавим и специалните умения на персонажите (т.нар. „powers"), които – поне доколкото успях да схвана – ще са нещо като бойните умения в **Sacred** или „силите" в **Baldur's Gate** (например Barbarian Rage на Варварина). Тези сили ще са унищожителни, мощни, достъпни само за по-високите нива и... засега толкова – подробности липсват.

За накрая запазих най-забавното, а именно – новите идеи на GPG тима за „товарните животни". Концепцията за „магарето", което да мъкне багажа, в **DSII** е еволюирала в интересна посока. Според *Taylor* в продължението тези „животни" ще се наричат „pets" („домашни любимци") и ще бъдат много разнообразни. Те вече няма да бъдат пасивни ходещи сандъци за инвентар, а ще имат изразена индивидуалност. Освен това ще се бият на страната на играча, въпреки че няма да са под непосредствения му контрол. Като пример е даден огнен елементал - той ще може да се присъединява към партито, а играчът ще има възможност – ВНИМАНИЕ! – да го „гощава" с различни предмети (?!), в резултат на което „любимецът" ще се сдобива с нови способности или ще ъпгрейдва вече съществуващи такива. Не може да се отрече, че звучи адски интригуващо.

Казаното дотук дава сериозен тласък на надеждите ми, че ни очакват оригинални нововъведения, приключения и съюзници в пътешествията ни из земите на Арана.

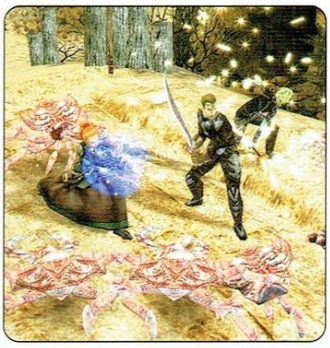
Стискай палци и през ноември ще научим дали наистина ще е така.

П.п. Малко преди редакционното приключване на броя изскочи и любопитна подробност, касаеща музикалното оформление.

Microsoft са привлекли за работа по проекта си двама истински ветерани - Frank Bry и Jeremy Soul. За неосведомените:

Frank Bry е ключова фигура в заглавия като **Dungeon Siege: Legends of Aranna, Total Anihilation, Unreal Championship** (Xbox) и **Unreal Tournament 2003**.

Jeremy Soul – името му е свързано с композирането на саундтраците на не по-малко впечатляващи заглавия - **SW: KOTOR**, **Unreal II** и **Neverwinter Nights**.



FIREFIGHTER F.D.18

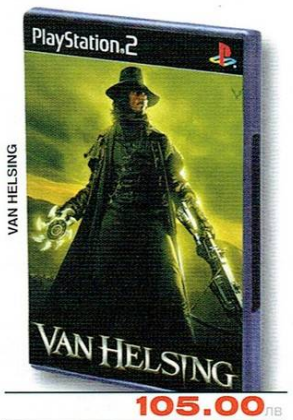
99.50 лв

Пожарникаря Дийн МакГрегър и репортерката Емили Аркет са забъркани в странна мистерия - избухването на съмнителни пожари в различни части на претъпкания метрополис. Търсенето на извършителя ги сближава, едновременно с поставянето на живота им в опасност.

SHREK 2: THE GAME

109.00 лв

Невероятните приключения на добродушния дебеланко продължават. С много нови герои и местности за обикаляне, ще можете да управлявате група от 4-ма, включително самия Шрек и неговите приятели. Незабравим хумор, много екшън и интересни загадки - Шрек се завръща.



VAN HELSING

105.00 лв

Трансилвания. 19 век. Дакула, Човека Вълк и Франкенщайн са живи и само Ван Хелзинг може да ги спре. Ще имате на разположение богат арсенал от оръжия като мечове, пистолети, пушка, картечница и други. Дали злото ще обхване тези древни земи зависи само от вас.

THE THING

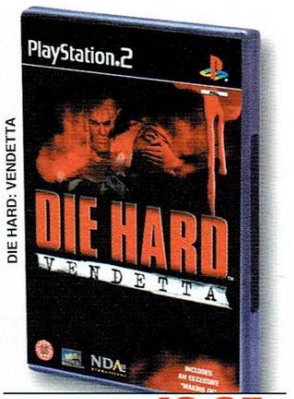
49.95 лв

Военен отряд отива в Антарктика да разследва загадъчната смърт на екип от научна експедиция. Там те се натъкват на извънземна форма на живот - чудовища трудни за откриване, трудни за убиване, а изплъзването от тях е просто невъзможно.

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

49.95 лв

Мрак се спуска над пристанищния град Балдърс Гейт и земите около него. Крадци и убийци бродят безнаказани. Сестра ви е отвлечена и само вие можете да спасите нея и града от атаките на тъмните сили, в може би най-добрата ролева игра излизала някога за PlayStation2.



DIE HARD: VENDETTA

49.95 лв

Поемайки ролята на Джон МакКлейн се впускате в експлозивни мисии с много интрига, напрежение и изненади. С възможност за мултиплейър, над 100 различни персонажа, и 14 нива - страхотен екшън от начало до край.

ВСИЧКИ ПОСОЧЕНИ ЦЕНИ СА С ВКЛЮЧЕН ДДС.

WWW.PULSAR.BG

ПУЛСАР

МАГАЗИНИ В СОФИЯ
БУЛ. ЦАР БОРИС III 21
УЛ. ЕКЗАРХ ЙОСИФ 51
МУЛТИПЛЕКС [ПОДЛЕЗА НА НДК]

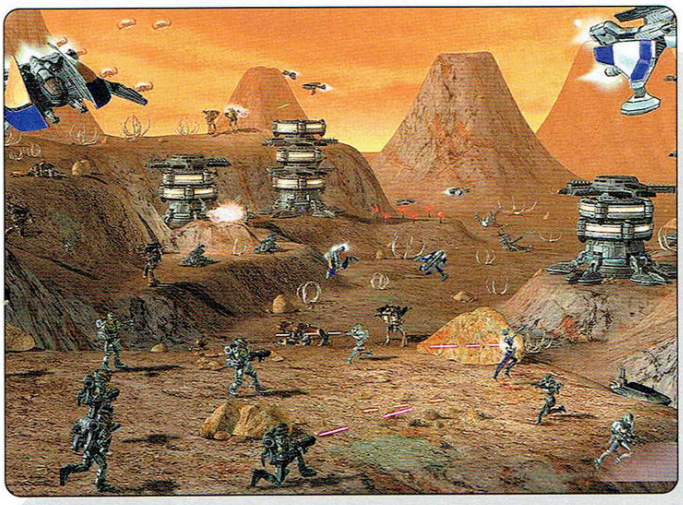
EARTH 2160

Автор: Irenicus

Някои игри просто не успяват да пробият и въпреки, че им лепват така желаното от всеки производител „top selling", по-голямата част от геймърите, особено в страна като нашата (да се чуди човек какво ни е наистина) изобщо не чуват за тях. Такъв е случаят и със спечелилата множество награди и станала доста популярна на запад макар и за кратно **Earth 2140**, както и последвалата я **Earth 2150**.

В третата част на играта **Earth 2160** (кой каза, че традициите не били това, което били?), само няколко хиляди души са успели да избягат от Земята преди тоталното ѝ унищожение през **2150**, и прекарват следващите няколко години в тераформиране на червената планета, развивайки нови технологии и изграждайки нови цивилизации. По неясен начин всяка от трите фракции от първите части: *Евразийската Династия, Обединените Цивилизовани Щати* и Лунната *Корпорация* са направили това независимо едно от друга, но дали това ще остане така или те ще се обединят ще зависи изцяло от играча. Към обикновените планети и луни от слънчевата система ще има и странно изглеждащи локации: планети с подвижни и рефлектиращи течни повърхности, а освен стандартните елементи на реално времевите стратегии: придобиване на ресурси, строене на сгради и унищожаването на противникови бази в играта ще има и някой мисии вдъхновени от приключенските игри.

Основните конфронтиращи се страни ще бъдат четири: **ED** (Евразийската Династия) – чиито лидери след унищожението на земята решават да избягат на борда на евакуационен кораб и сега е борят за оцеляването на човешкия вид. Тяхната основна база ще представлява огромна база състояща се от по-малки разнообразни части. **LC** (Лунната Корпорация) – Миролюбивото матриархално общество трябва да се бори за да намери нова база и дом след унищожението на родната планета. Зградите на корпорацията се строят една върху друга, подобно на небостъргач, но с една огромна разлика, те имат способността да преодоляват закона за гравитацията и да се местят бързо на нова локация. **UCS** (Обединени Цивилизовани Щати вече са в ръцете на еволюирали машини. По време на дългото пътуване към Марс бор-

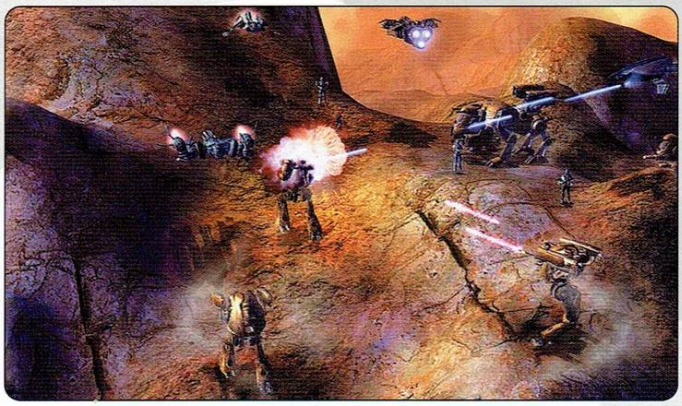


довият компютър решава да избие оцелелите хора и да завладее Слънчевата система със своя собствена механична армия. **ALIENS** – извънземните ренегати са били затворени преди много години, неизвестно в кой период от историята на Марс. През 2160 година при приземяването си корабът на **UCS** ги пробужда и освобождава. Сега те се опитват да избягат от планетата станала техен затвор и да установят своя база в Слънчевата система.

Най-голямата новост в играта ще са виртуалните агенти. Те представляват наемници, които играчът може да наеме за да му помагат по време на игра. Всеки агент има различни умения, някои ще ви помагат в разучаването на нови технологии, управлението на единиците, увеличават добива ви на ресурси, шпионират противника или направи крадат неговите технологии. Агентите ще могат да бъдат наемани и уволнявани по време на играта, като при наемането играчите ще могат да наддават за даден агент, като по този начин се създава възможност да се надделее икономически над противника, като просто увеличаваш цената на агента от който той има нужда. Всеки наемник ще помни предишните си договори с даден играч и тази история на взаимоотношенията им, ще влияе на цената. От друга страна ще трябва да полагате доста грижи за агентите си иначе те може да не искат да работят за вас за в бъдеще. От друга страна те ще имат и взаимоотношения по между си(ще се харесват, мразят или обичат), като тези им взаимоотношения ще влияят реално на играта, тъй като някой може да се присъеди към вас за нищожна сума просто защото някой, които мрази работи за вашия опонент. Не всички обаче агенти ще са на разположение през цялото време и когато някой има контракт със играч, той няма да бъде видим за останалите.

Естествено в **Earth 2160** отново ще можете да бъдете дизайнер на собствената си армия. Всяка единица може да бъде сглобена от шаси, бустер, броня, двигател, щит, оръдие, като по този начин се получава неизброим брой различни машини които можете да съ-

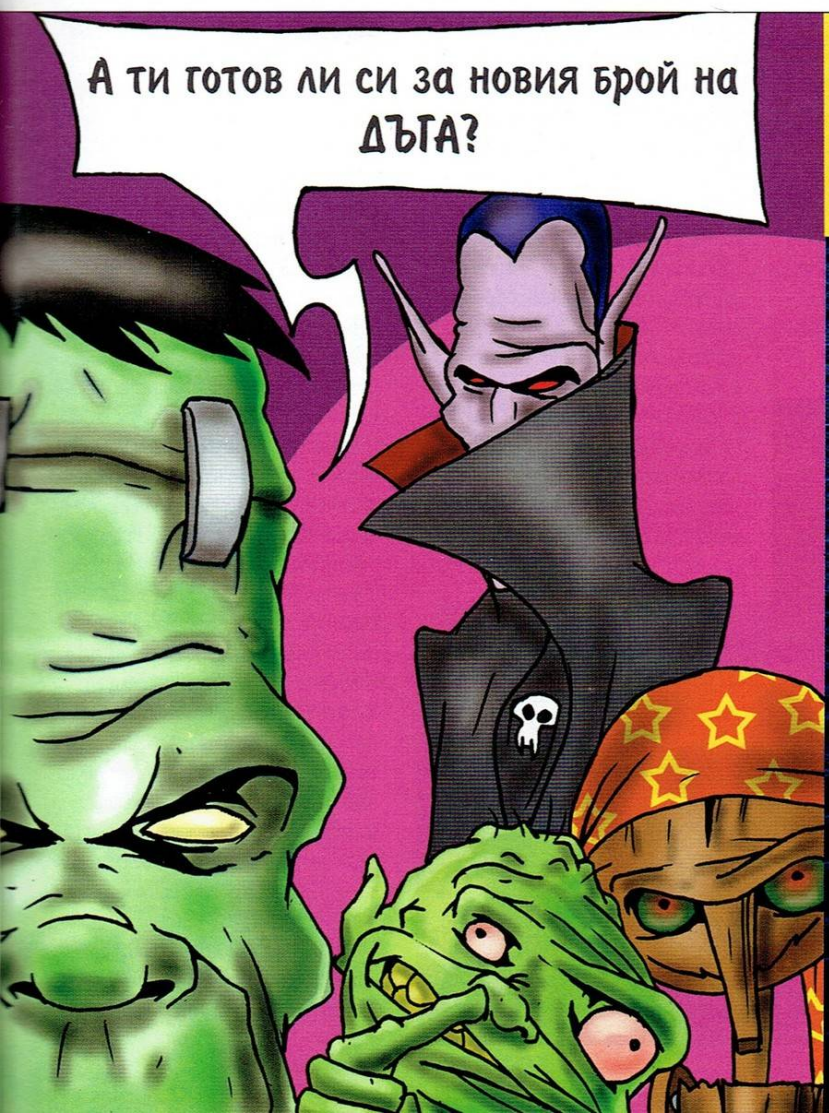
производител arenanet разпространител ncsoft дата на излизане зима 2004 сайт: www.guildwars.com жанр: MMORPG очаквания: много големи



здадете по свой вкус. Различните технологии ще се изучават в технологични центрове на повърхността на планетите, като ще може да изучавате толкова технологии едновременно, колкото центрове имате. Технологичното дърво ще е направено удобно, за да може да сте наясно в кой момент какво изучавате. Икономиката в играта ще се базира на 3 основни материала, които ще добивате: вода, метал и силикон (дали ще можем да си наемаме агент на име Памела?). Всеки материал се дели на няколко типа, като за водата и силикона ще са по 3, а металите ще са цели 12, като от това кой тип използвате ще зависят, скоростта, бронята и жизнените точки на единиците ви, което увеличава разнообразието на единиците.

В играта ще има 4 мода за мултиплейър, като ще има възможност да се включвате по време на вече течаща игра, като не е много ясно как ще успеете да оцелеете. По картите ще има и неутрални хангари в които да скривате единиците си и да изненадвате противника.

Самият терен ще има няколко слоя текстури, което ще му позволява да се изменя в зависимост от действията ви, когато стреляте по противников танк например и не уцелите на мястото на което пада ракетата ще се появява малък кратер. Тъй като създателите на играта я разработват от близо две години, към старият енджин Earth III са добавени прекалено много неща и поради тази причина са решили да създадат изцяло нов енджин, наречен **Earth IV**. Това което ни остава да се надяваме, е че тази цялостна промяна на енджина няма да забави играта прекалено много и че от Reality Ритр ще си държат на обещанията.



MANHUNT

Автор: Duffer

Какво е удоволствието да убиеш човек? Къде е трапката? Дали ако забиеш парче стъкло в гърлото на съвършено непознат ще изпиташ удоволствие близко до екстаза? Оргазъм може би? Би ли ти харесало да усетиш по ръцете си ласкавата топлина на кръвта? Кисела миризма на пот и желязо, която да те удари в ноздрите? Би ли ти харесало това?

На мен не. Всъщност подобни мисли ме отвращават. Както и всеки нормален човек между впрочем. Пък що се отнася до изцапаните с кръв ръце, доколкото си спомням не са се отразили особено благотворно на лейди Макбет.

Някога ми се наложи да заколя яре. Това е малка коза. И знаеш ли - животинката започна да крещи. Като малко дете. Прерязах й гърлото. И писъка се удави в кръв, втечни се - преля в глухо бълбукане, а излитащия със съскане въздух от дробовете на животното обсипа лицето ми със ситни капчици. Сънувах кошмари със седмици. Не желая да си спомням за това. Още по-малко искам да си помисля какво би останало от мен ако ми се наложи да повторя същото с човешко същество. Вероятно бих предпочел да убия себе си... Е, ако и ти си си задавал подобни въпроси - тази игра е отговора ти.

Menhunt е произведение на бившето студио DMA - понастоящем под шапката на Rockstar (a.k.a. Rockstar North). И докато пичовете от Rockstar се потят над поредната серия на Grand Theft Auto, Северното студио изцяло се е съсредоточило върху един проект, който лично мен ме остави с доста смесени чувства.

Да започна оттам, че тази игра беше едно от най-кървавите, брутални, нечовешки и натуралистични гейм-изживявания, които съм имал през сравнително дългата си игрална кариера. По-жестока от Postal, по-брутална от Soldier of Fortune, по-кървава от всичко праволинейно и фърст-пърсънско, което е излизало за последното десетилетие - в това число и Blood II. Играта е с „М" рейтинг. Играта е ужасяваща в някой отношения. Единственото с което мога да сравня емоциите, които предизвика у мен Menhunt е първото гледане на Hannibal.

Историята на играта не е нищо особено. Поемаш ролята на Джеймс Ърл Кеш - престъпник, осъден за един господ знае какви безумни дела, на смърт. Но вместо топла и бляскава среща с електрическия стол, го очаква спринцовка с кетаминово биле и събуждане в неизвестното. Празна стая в неотбелязания на никоя карта Carcer City (подходящо а?) и само един глас който шепти в ухото му. В този безименен, мрачен град извратен психопат, известен в

самото начало единствено като „Режисьора" (a.k.a. Старкуедър) дирижира своя малък, мръсен спектакъл - една драма на насилие и жестокост, на смърт, кръв и черва.

По улиците на Carcer City бродят тълпи от долни, гадни и жадни за кръв гангстерски банди. „Те са боклуци - като теб" - казва в самия увод, мрачния Бог-Диригент на този панoптикум от ужас и мрак и това е единственото обясение което ще получиш на въпроса защо всички те се опитват да ти светят маслото по особено жесток начин.

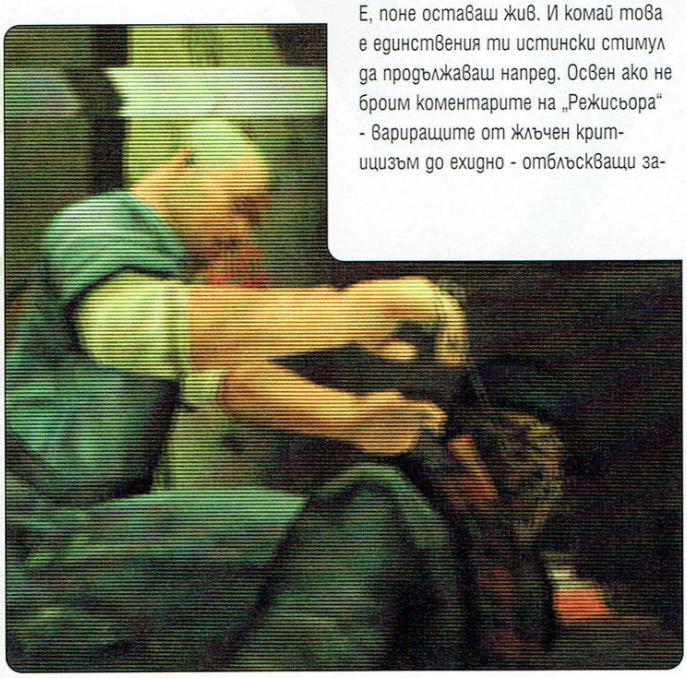
Градът е разделен на зони - всяка под контрола на различна банда. И всички те имат една цел - твоята смърт. Ти си дивеча в една игра на котка и мишка, която не разбираш. Правилата са прости - „Режисьора" нарежда - ти изпълняваш. Подчинението се „награждава" с ново, още по-трудно и извратено препятствие. Е, поне оставаш жив. И комай това е единствения ти истински стимул да продължаваш напред. Освен ако не броим коментарите на „Режисьора" - вариращите от жлъчен критицизъм до ехидно - отблъскващи забележки и извратен черен хумор . Аз лично не ги намирам за стимулиращи обаче - при все, че актьорът дал гласа си на „Режисьора" (небезизвестният Брайън Кокс - Уилям Страйкър от *X2* и Агемемнон от *Троя*) определено се справя гениално с репликите.

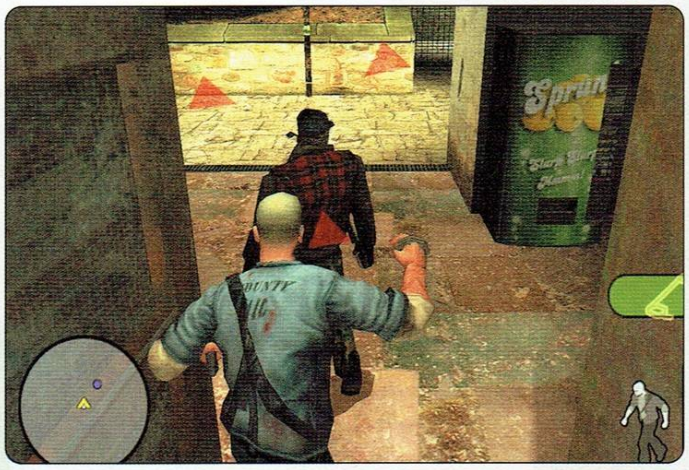
В същността си - като оставим настрана външната обвивка от насилие и кървави ексцесии - Manhunt е ни повече ни по малко стандартна stealth-action игра - за съжаление доста далеч от главозамайващата класа на Splinter Cell.

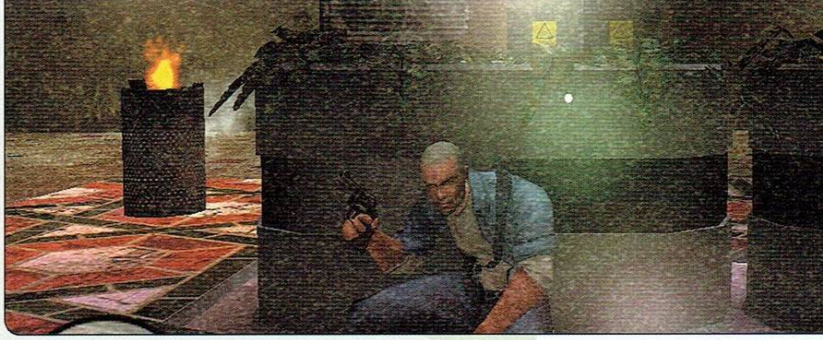
При все това, водещият „актьор" в този спектакъл на смъртта - Кеш - е доста добре раздвижен. Той може да пролазва, долепен, гърбом към стените (като Solid Snake от Metal Gear Solid), да наднича иззад ъглите, да бяга и да се промъква безшумно. Бойната система в играта е интересна - макар да позволява one-on-one мелета, Кеш почти никога няма шанс в случай, че гадняри те са двама или повече.

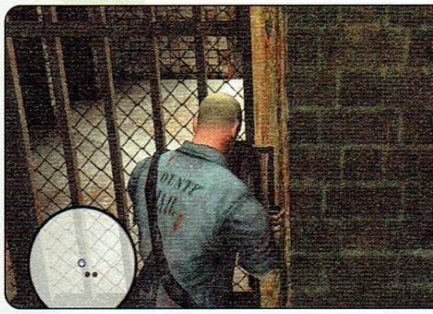
Общата бройка на нивата е 24 - 20 основни и 4 бонус нива. Любопитно е, решението на Rockstar North за степените на трудност - те са само две - Fetish (Normal) и Hardcore (Hard), без традиционното Easy. Това е още едно смело решение от страна на авторите, защото бързам да кажа - играта е трудна. Дяволски трудна. Ако си падаш по предизвикателните заглавия - това може и да те очарова. Всъщност разликата между normal и hard е само, че при Hardcore липсва радара, който ти показва колко са намиращите се наблизо гадове и как са ориентирани по посока на персонажа ти.

Основният акцент в играта е положен върху промъкването и убиването в гръб. Подла тактика основаща









се на прости и ефективни правила. Можеш да се прокраднеш и да нападнеш от сенките - в Menhunt те се наричат „Сигурни зони". В тези зони няма реализъм. Единствения начин някоя „мутра" да те забележи докато си в „зона" е случая когато лично те е видяла да влизаш там. При други обстоятелства може да се разхожда буквално на милиметри от носа ти - ти си незабележим.

Убиването е до болка елементарно - в играта има три стила на сеене на смърт - „Hasty" ("Бързо"), „Violent" ("Жестоко") и „Gruesome" („Отвратително"). Разликата помежду им се корени в това колко време задържаш ръката си стискаща смъртоносен предмет преди да нанесеш удара. В първия случай нещата свършват в рамките на 1-3 секунди. Този стил се оценява най-ниско - както от играта, така и от вездесъщия „Режисьор". Разбирай - получаваш ругатни от Старкуедър, доста постна (по стандартите на Menhunt) анимация на самото убийство и никакви бонуси.

При „жестокото" убийство интервалът вече е по-дълъг - 3-5 секунди, а при „отвратителното" (по-скоро „издевателство") - над 5 секунди. Кътсцените в тези случаи са различни, като най-бруталната получаваш при gruesome стил. Тези убийства са, разбира се, и най-опасните за самия играч, защото при тях Кеш остава открит и уязвим за най-дълъг период от време. В края на нивото по-високата бройка на „жестоки" и „отвратителни" убийства се възнаграждават с отключване на бонус материали за играта (каква възвишена кауза - Господи!)

„Инструментите на смъртта" с които борави Кеш определено не са разнообразни. Поне не толкова, колкото на мен би ми се искало. Оръжията са разделени в три главни класа: за еднократна употреба, меле и огнестрелни. Първите включват: найлонови торбички (с които да душиш гадовете), парчета тел (пак за тая цел); парчета стъкло (с общо предназначение - мушкане, нарязване, колене). В класа на меле оръжията получаваш бейзболни бухалки (няколко размера; метални или дървени), стоманен лост (кози крак - къса грякляни и разбива глави всякакви, а и отваря врати - просто три в едно); сърп (жъне глави като снопи); и палки (ако ти хартисат бухалките).

Сектор огнестрелни е най-разнообразният, но и най-скучния откъм сценки на насилие. Повечето пушки и пистолети ще получиш в крайните фази на играта и усещането от боравенето с тях е абсолютно същото като в оригиналния Grand Theft Auto. При все това стрелбата с късоцевен „Ремингтън" с едри сачми си е доста ефектна - особено в главата на някое заблудено ченге и от близко разстояние. Е, ако те влече де...

Думички за изкуствения интелект - добър. Много добър. Не виртуозен - има си своите ups & downs, но определено е над средното ниво за жанра. Палачите (пардон „ловците") имат 5 степени на реакция, които се отбелязват на радара с три цветни индикации - жълта (обикаля си незаинтересовано наоколо), оранжева (подозрителен, усетил е, че си наблизо) и червена (забелязан си - ще те преследва до дупка, дори да се опиташ да се скатаеш в „сигурна зона").

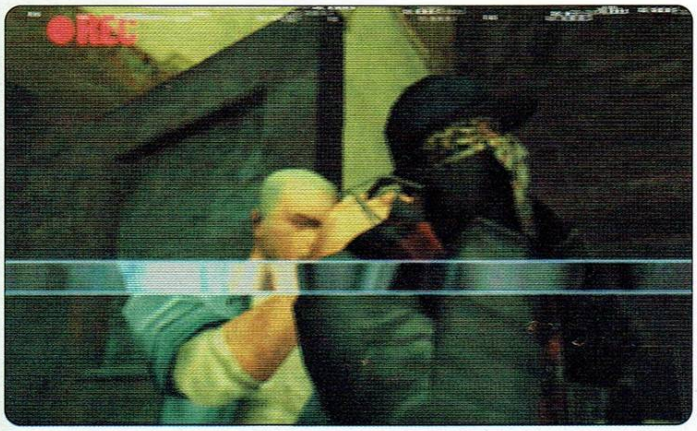
По принцип всичко в играта издава звук. Това е начин да привлечеш вниманието на „мутрите" - да вдигнеш шум. Бягай и те ще чуят стъпките ти. Хвърли тухла или бутилка - те ще се завтекат по посока на данданията. Блъскай по стените и те ще започнат да се ослушват. Пречукай ефектно някой техен колега и...ти може да си следващия - мдам, това е един от тънките моменти в играта - убиването е...шумно.

Изобщо със звуците Rockstar North са се постарали. Гадовете не спират да дрънкат. И хич не пестят пиперливите изрази. Псуват на майка и не се свенят.

С напредване на... „сценария" ловците стават по-умни, в поведението им започва да се забелязват наченки на групов интелект, отборна работа - копеленцата започват да се усещат кога им готвиш засада или капан, дори започват да разбират кога блъскаш по стените, за да ги привлечеш.

При все това си имат и глупавите моменти - особено когато се спотайваш в някоя „сигурна" зона и те буквално те прегазват, но не те виждат.

Графично играта е...GTA. Какво повече да кажа - същия енджин с различни текстури, които признавам са направени с въображение. Особено скиновете на самия Кеш, на бандитите, града - Carcer City. Атмосферата си я бива - въпреки леко дървеняшкия вид на нивата. Напомня малко на Kingpin - и мисля, че това не е просто съвпадение, а е умишлено търсено.



Друг в въпроса, че докато Кингпин беше култов на времето, то игри като Menhunt в наше време са.. е хайде не под път и над път, но нищо особено. Свалям шапка на Rockstar North за смелостта им че са пуснали на пазара нещо подобно. В тези правилни, политически и етично-коректни времена на пърхащи белоснежни ангелчета и непорочен морал си е чиста проба маркетингова лотария да пуснеш едно толкова откровено брутално, чак гнусно заглавие на пазара.

Проблема е, че играта е ...безсмислена. Именно това - една купчина безсмислено насилие, което в крайна сметка не казва нищо на никого. Липсва оправдание за него, липсват дори наченки на мотив - просто една поредица от безкрайни убийства, която вместо да те зарежда с адреналин постепенно доскучава и прелива рязко в досада след един определен момент.

В актуалния Painkiller, например гадовете направо възпламеняваха вулкана на омразата ми. Остави другото - там имах Мисия! А в Menhunt по някое време започнах да съжалявам горките копеленца. Те просто си вършеха работата. Не е като да имаха избор - както и самият Кеш между впрочем. Защото по някое време цикличността става очевадна: ново ниво (нов „късмет") - убийства, убийства, убийства - край на нивото - изсипва се отряд SWAT, пребива те, товари те в джип, изритва те на ново ниво, където всичко се повтаря. Глупаво. Малко смешно. Малко тъжно. Но не и интересно...

dev rockstar north/ **pub** take 2 - **жанр** екшън **url** rockstargames.com/manhunt/ **pc** 1,3ghz, 196mb ram, 32mb vram **cd** 3 **усвояване** 20 минути **прилича на** splinter cell, hitman

hitman. contracts.

snake.

Човешкият живот...

Проблясък в дулото на пистолет. Самотен слънчев лъч, плъзнал се по стоманено острие. Тихият и целеустремен звън на опъната гарота. Едно телефонно обаждане. Една снимка. Един чек.

Един спомен.

Аз убивах, за да живея. Или може би живеех, за да убивам. Вече не знам. Пък и няма значение. Защото сега кръвта по ръцете ми е моя. Леденият огън пълзи из моята плът. Острите късове от разбитите огледала на стотици животи се забиват в очите ми.

Аз съм вестителят. Дясната ръка на Смъртта. Убиецът. Четиридесет и седмият поред.

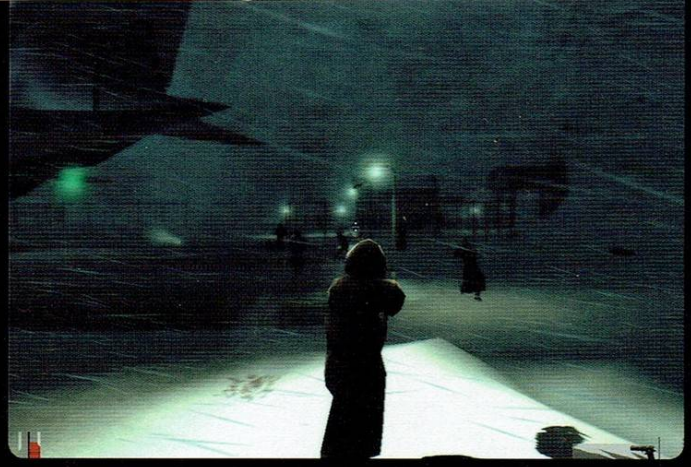
Аз съм на няколко сърдечни удара, на няколко канки кръв разстояние от бях.

И това е моята история.

Така започва **Hitman: Contracts**. Любимият ни плешив и стилен като самия дявол наемен убиец се завръща в третата поредна игра от емблематичната престъпна серия на *Io Interactive* ранен и умиращ. В определено най-стилното си откъм сюжетно структуриране приключение до момента. Цялото действие е представено в серия от ретроспективни мисии, за които злостно простреляният в стомаха 47 си спомня, докато филмовата лента на един пропит с убийствен хлад живот се изнизва пред угасващия му поглед. Реално погледнато, това е прикъл от най-класическия модерен тип, изтъкан от събития, предхождащи тези от **Silent Assassin**. Пъзел от хаотично разпръснати из замъглените мозък на наемния убиец спомени за локации и мисии, някои от които вече са ти познати. Свързани със серия от не особено съвършени в технологично отношение, но почти перфектни като режисура и визия към сцени. Без да е нещо особено невиждано, фрагментарната история успява да създаде наистина невероятна атмосфера, съчетавайки в едно перверзното удоволствие да надзърташ през ключалката на нечие съзнание с болезненото усещане, че това съзнание всъщност е твое, защото ти наистина си бил там и си правил това. Поклон пред *Io Interactive* за което.

Това е мястото, на което бих искал да споделя с клавиатурата си прогарящото пръстите ми откровение, че това е най-добрата хитманска игра до момента, но ясно съзнавам, че не мога да го направя. При все целия си куулнес, който на моменти избива извън скалата на очакванията ти и те удря дружески в центъра на удоволствието, по начин, който те кара да се разтечеш от кеф пред монитора, **Hitman: Contracts** не е очакваният шедьовър. Той е просто леко подобрена версия на „още от същото". *Поредната* **Hitman** игра, наместо *новата* **Hitman** игра. Чест прави на *Io Interactive*, че отново (по начина, по който го направиха и след оригиналния **Hitman: Codename 47**) са се вслушали в критиките на фенове и журналисти и са оправили повечето недомислици, попречили на **Silent Assassin** да получи върхови оценки. Проблемът е, че не са направили почти нищо ново, което да донесе върхови оценки на **Contracts**. Така Contracts оправя големите гафове от предишните игри (за които са получавани масови оплаквания), запазва основната част от леките несъвършенства на поредицата (за които никой не е мрънкал чак толкова активно, при положение, че имаше много по-сериозни неща, за които да се мрънка) и не внася никакви реални иновации (което май е идеята на новите игри, поне както аз го разбирам).

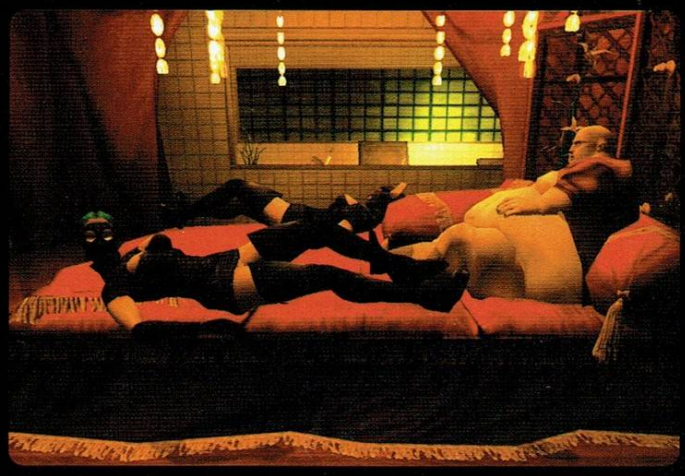
Hitman 3 е слабоват в графично отношение. С други думи, почти не е мръднал от първата серия насам. Моушън кепчъринГът е добър единствено при бавните, отмерени движения на 47, но когато темпото се повиши в името на някой от новопоставените екшън акценти неща-



та започват да изглеждат направо плачевно, дори и да не сядаме да правим сравнения с разни сплинтърселови шпиони. На всичкото отгоре героят ти е досадно тромав на моменти, а вече емблематичната липса на опция за скок започна сериозно да ми бърка в здравето. Играта е задълбочила хаотичното си усещане в стил „ми сега какво точно се очаква от мен да правя", подчертано от голямата, но все пак ограничена свобода на действие, която не води до отговор в стил „каквото си искам", а по-скоро до „очевидно пак трябва да налучкам какъв точно пъзел са ми конструирали с тези примигващи удивителни по картата". Брифингите са станали още по-мъгливи и се оказва, че е много по-лесно да извадиш двата пистолета и да избиеш всичко живо в радиус, наместо с метода на пробите и грешките (разбирай чрез достатъчно сейв и лоуд) да схванеш, че – примерно – за да се добереш тихичко до жертвата си, трябва да минеш през една баня, в която обаче се къпе някаква мома и единственият начин да я изкараш от там е да дръпнеш шалтера на долния етаж, за да спреш системите за топлене на вода. Може и да е реалистично истинският наемен убиец да влиза в имението и да разчита на способностите си за импровизация, но в крайна сметка истинският наемен убиец има поне стотина начина да изкара шибаната мома от шибаната баня, нали така. А това все пак е игра и липсата на адекватни хинтове утежнява и съкращава (защото бързото и гневно трепане не отнема бог знае колко време, за разлика от търпеливото промъкване) геймплея. Премахването на финансовия модел на оценка след мисия и възможността за избор на арсенал окончателно накланя везните в полза на масовите убийства за сметка на професионализма и единственото перо в защита на silent assassin подхода остава голото морално удовлетворение и – на места – значително по-ефектните смъртни анимации на жертвите, ако ги очистваш по някои от предвидените от сценария начини. Винаги съм считал, че е добре да мотивираш качествено геймърите да играят по правилата. В края на краищата ако искам да вляза в някоя стая и да разстрелям всичко живо с двете си узита, ще си пусна **Max Payne**, ебати...

Казвам ти всичките тези неща тук и сега, защото съвсем скоро ще те зашлевя с разкритието, че аз безкрайно много харесах Contracts и искам да прекарам ясната граница между субективната си фенщина и обективната критика. Защото каквито и луфтове да срещнах из замисъла и реализацията на новия Hitman, категорично мога да заявя, че в това заглавие има няколко невъзможно добри попадения.

Като за начало играта е директна и брутална по начин, който може да ти отвинти главата от недоумение в чий болен мозък са се родили подобни идеи. Още във втората си мисия ще станеш свидетел на садомазо оргия в кланица, където облечени в кожа изверги се чукат сред разпилените вътрешности на провесени от куки на тавана животни. А сладката тийнейджърка, която всъщност трябва да спасиш, се оказва ритуално разфасована, и те гледа обвинително заради фаталното закъснение с празните си и кървави очни ябълки. Садо-мазо оргия в кланица, копеле. Още в следващата мисия пък трябва да отровиш безжалостно десетина очарователни кончета, чието злостно цвилене би ти попречило да се промъкнеш незабелязано през конюшнята им. Ето за такива неща си говорим. Contracts разкъсва без свян пластовете на невинността ти, отвеждайки те крачка напред в леденото осъзнаване на факта, че разликата между живия и мъртвия човек са просто няколко хиляди долара в брой. Като бонус идва и фактът, че това всъщност е първата игра от поредицата, в която убиването е наистина самоцелно по очарователно безсърдечен начин. 47 тук и сега не е поел по пътя на себеопознаването (както в Codename 47) или пък по този на опрощаващо отмъщение/спасяване на отвлечени духовни отци (както в Silent Assassin). Contracts си е точно това, което ти казва заглавието – несвързани с нищо платени убийства. Мигове от една блестяща кариера. Договори за смърт. Това, че жертвите обикновено са перверзни изроди от класа, които определено си заслужават анихилацията, по никакъв начин не променя факта, че покрай тях умират твърде много невинни. **Silent Assassin**, другият път. За каквито и миролюбиво-стелтови подходи да си говорим, акцентът в играта категорично е поставен върху удоволствието от убиването. Като някои от начините да очистиш дигиталния нещастник със сатър или месарска кука могат категорично да бъдат охарактеризирани като произведение на изкуството. Екзекуцията е бавна, злостна, перверзна. Краката на умиращия дълго, твърде дълго, приритват отчаяно, докато притискаш възглавница към лицето му. Ножът потъва рязко в тялото, героят ти го натиска докрай, движи го в пищящата плът, острието засяда нейде из костите и 47 понякога не може да го извади от първия път. Брутални-те убийства вдъхват живот дори в принципно статичната камера, която винаги застава в най-правилния кинематографичен ъгъл, за да ти покаже в пълна степен агонията на жертвата.



И докато си говорим за умиране, в **Hitman: Contracts** станах свидетел на нещо, което с чиста съвест мога да причисля към най-великите идеи в гейм историята. Когато здравето на героя ти падне до нулата, наместо 47 просто да се срине на земята като жалък фон за надписа „Mission failed", се задействa десетинасекунден булет тайм. Времето на един изтичащ живот се разтегля в агонизиращо отчаяние, докато цветовете и звуците от околния свят бавно потъват в сенките на отвъдното. Затихващите удари на сърцето ти отекват в горящите дълбини на една единствена мисъл – да вземе колкото се може повече души със себе си в Ада. Изваждаш пистолетите си с отчаяно усилие. Завърташ се в един последен, самотен танц. Секундите се превръщат в часове, всеки изстрел среща плът, гилзите застиват насред полета си с безчувствен блясък, кървавите потоци рисуват странни, сюрреалистични картини във въздуха, дрезгавият смях дращи разкъсаните ти дробове. В един последен, безкраен миг ти си умиращият бог на смъртта, пречистен и освободен. Престанал да бъде нечия марионетка, нечие оръжие. За първи и последен път завъртял меча на съдбата със собствената си десница.

Безумно е. Усещането смазва сетивата ти със съчетание от мощ и обреченост. Реално погледнато си говорим за нещо, което няма никакво отношение към геймплея. Но то носи със себе си взрив на виртуален катарзис без аналог. Носи такова невероятно чувство на интимно съпреживяване с героя, че преди да се

усетя двамата с 47 бяхме свързани в неразривно цяло. Това е и една от причините да губя журналистическата си обективност, когато говоря за **Contracts**. В тази игра наистина живях, убивах и умирах, дявол да го вземе. Тя освободи сенките от мрак, злоба и обреченост, пълзящи в дълбините на съзнанието ми. Отвъд всички недомислици тя е отблясък от един не чак толкова далечен алтернативен живот.

Обратно към безчувствения геймплеен анализ. Hitman: Contracts се състои от дванадесет мисии. В зависимост от начина ти на игра тя може да ти се стори безумно кратка и очаровано дълга. Фактът, че този път наистина имаш реалната възможност да се отдадеш на разюздана огнестрелна агресия, ти дава шанс да прегазиш всичките нива за шест-седем часа, но мога да ти гарантирам, че глождещото усещане, че пропускаш нещо съществено, ще те принуди да пробваш отново някой от тях. Както вече казах, свободата на действие е ограничена, но надвишаваща с пъти тази от повечето игри на пазара в момента и желанието да опиташ отново, по различен начин, връща на Contracts позабравеното в последните години на праволинейно-сюжетни игри, желание за преиграване. Перверзното въображение, вложено в почти всеки геймплеен аспект, наистина поражда желанието да видиш всичко, което **Hitman 3** има да ти предложи. Самите нива са прелестни като реализация. Разчупени, реалистични, освободени от усещането за ясно зададен маршрут. При все поостарялата графика, усетът към детайла е достигнал невероятни висоти. Всяко ниво, всяка стая, носи своя индивидуалност, своя атмосфера. Константно е само мрачното чувство на обреченост, подчертано от някои от най-добрите буреносни метеорологични ефекти, които съм виждал в игра. Изкуственият интелект е достигнал забележителни за поредицата висоти. Реакцията на NPC-тата при появата ти зависи от доста повече неща и е значително по-трудно предвидима, но и по-логична, като се замислиш. Озвучаването е почти перфектно и при все повтаряемостта на някои реплики не мога да не отчета старанието на *Io Interactive* да придадат интернационален езиков автентизъм на заглавието си. В крайна сметка не са много игрите, в които да ти говорят на румънски, нали? Музиката отново е дело на емблематичния Джеспър Кид, който придоби толкова голяма популярност с работата си по игрите на Йо, че сега името му те очаква изписано с големи букви точно след логата на разпространителя и производителя. Момъкът определено има талант и при все че ми липсват мощните класически оркестрации и епичните хорове от предишните му работи не мога да отрека, че саундтракът се вписва перфектно в атмосферата на играта. Музиката е тиха и мрачна, сюрреалистично съчетание от звуци, плъзгащи се по ръба на възприятията приливи и отливи от електронни байтове без ясна мелодия, подчертаващи, ненатрапчиви.

Също като самата игра, проникваща на моменти отвъд пластовете на съзнанието. Потъмнели късове от един пропилян живот. **Hitman: Contracts** не е перфектното заглавие, което ни се искаше да бъде. Но е невероятно изживяване по един неочаквано житейски начин.

8.5

7

8

8

8

x

Из нарьчника на наемния убиец

Промъкването тук върши значително по-добра работа, отколкото в предишните две игри. NPC-тата като цяло не са чак толкова напрегнати, а и самият 47 се снийква забележително по-бързо от преди.

Враговете в тази игра – слава Богу – вече не откриват автоматично огън по теб, ако те видят да тичаш. Не откриват огън, дори и в момента, когато графата на подозрението им достигне червената зона, ако не са се приближили достатъчно близо до теб и наистина не са убедени, че си подмолна и въоръжена гад. Въпреки това не се отпускай прекалено, защото припкайки щастливо привличаш доста внимание към себе си и волното препускане из определени локации в определена маскировка може да ти донесе проблеми.

Противно на геймплейната логика от подобни заглавия, стражите и NPC-тата не следват задължително един и същи маршрут, за да можеш да синхронизираш злонамерените си действия с тях и да ги хванеш по бели гащи. Гадовете дори не се придвижват винаги с едно и също темпо. Реализъм, какво да го правиш.

Еквивалента на хлороформа от предишната игра са едни миролюбиви инжекции, незаменими помощници по пътя към SA рейтинга (получаваш по една такава в началото на всяка мисия, понеже този път не ти се дава шансът да си подбираш лично арсенала). Ефектът от това инжектиране трае между пет и седем минути, след което жертвата се събужда разгневено и автоматично разконспирира дегизировката ти пред стражите, дори и да няма реален досег с никой от тях. Така че ако си инжектирал някоя гад, си имай едно на ум да се преоблечеш отново преди тя да се надигне гола и възмутена и да предаде телепатично на останалите NPC-та от нивото как си облечен.

Стационарните пазачи ще се обърнат, за да те проследят с поглед. Ако след това се прикриеш и

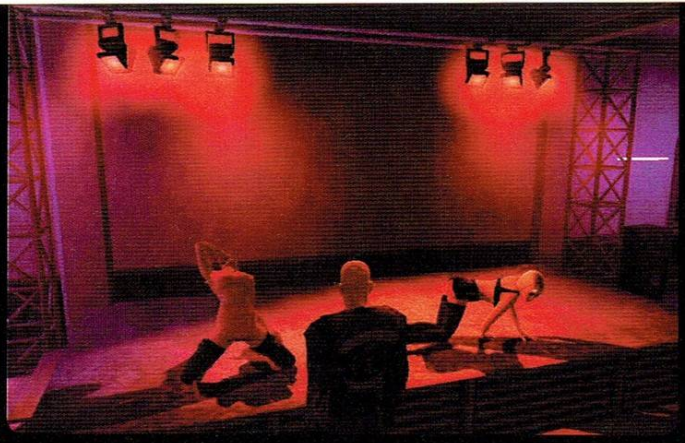
снийкнеш достатъчно добре, те ще останат да гледат в посоката, където са те видели за последно и е твърде вероятно да останат с гръб към потенциалните зловредности, които смяташ да натвориш зад тях.

Обърни внимание кои стражи с какви оръжия се разхождат и изпипай дегизировката си до край. За разлика от предишния Hitman, тук униформата не ти дава автоматичната възможност да помъкнеш каквото оръжие си искаш. Трябва да признаеш, че на фона на цяла армия руснаци с ушанки и калашници, твоята ушанка не е необходимо и достатъчно условие, за да размахваш щастливо двата си колта. Ако си с ръце в джобовете и си единственият страж, който не носи калашник, също ще изглеждаш леко съмнително.

Както и в предишната част, от степента на трудност зависи наличният брой сейвове, които ще имаш за всяка мисия. Най-високата им възможна бройка е седем, на Normal. Освен това на Professional трудност от особено удобната ти карта ще изчезнат всички означения, различни от маркерите на жертвите ти.

Постигане на Silent Assassin рейтинг и произтичащите от това облаги

Както и в предишната част, след всяка мисия ще те очаква статистика на хитманските ти постижения. Имаш си две основни графи – синя и червена, озаглавени Stealth и Aggression. Двете се попълват независимо една от друга, като оценката ти за агресия се влияе от проявите ти на насилие, насочени към който и да е индивид, различен от набелязаните ти жертви. Стелта се генерира на база на задействанията аларми и разпознаванията под маскировката ти. Постигането на Silent Assassin рейтинг ти носи някакво гъзарско ново оръжие и изисква определено количество стелт (но не задължително 100%, играта е изненадващо толерантна към алармени гафове; но пък ако някой открие огън по теб можеш да забравиш за SA-то) и нулево ниво на агресията. Количеството употребени сейвове не влияе по никакъв начин на рейтинга. Следва списък на благинките, които ще получиш при перфектно преминаване на съответната мисия.



Казвам ти всичките тези неща тук и сега, защото съвсем скоро ще те зашлевя с разкритието, че аз безкрайно много харесах Contracts и искам да прекарам ясната граница между субективната си фенщина и обективната критика.

Или

Каквито и луфтове да срещнах из замисъла и реализацията на новия Hitman, категорично мога да заявя, че в това заглавие има няколко невъзможно добри попадения.

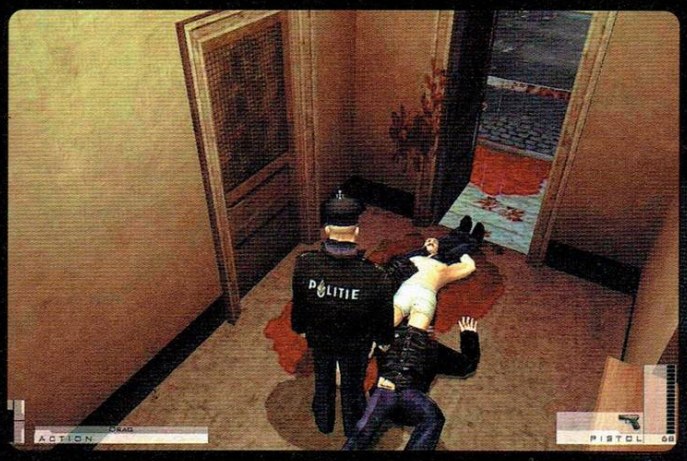
Още във втората си мисия ще станеш свидетел на садо-мазо оргия в кланица, където облечени в кожа изверги се чукат сред разпилените вътрешности на провесени от куки на тавана животни. А сладката тийнейджърка, която всъщност трябва да спасиш, се оказва ритуално разфасована, и те гледа обвинително заради фаталното закъснение с празните си и кървави очни ябълки. Садо-мазо оргия в кланица, копеле.

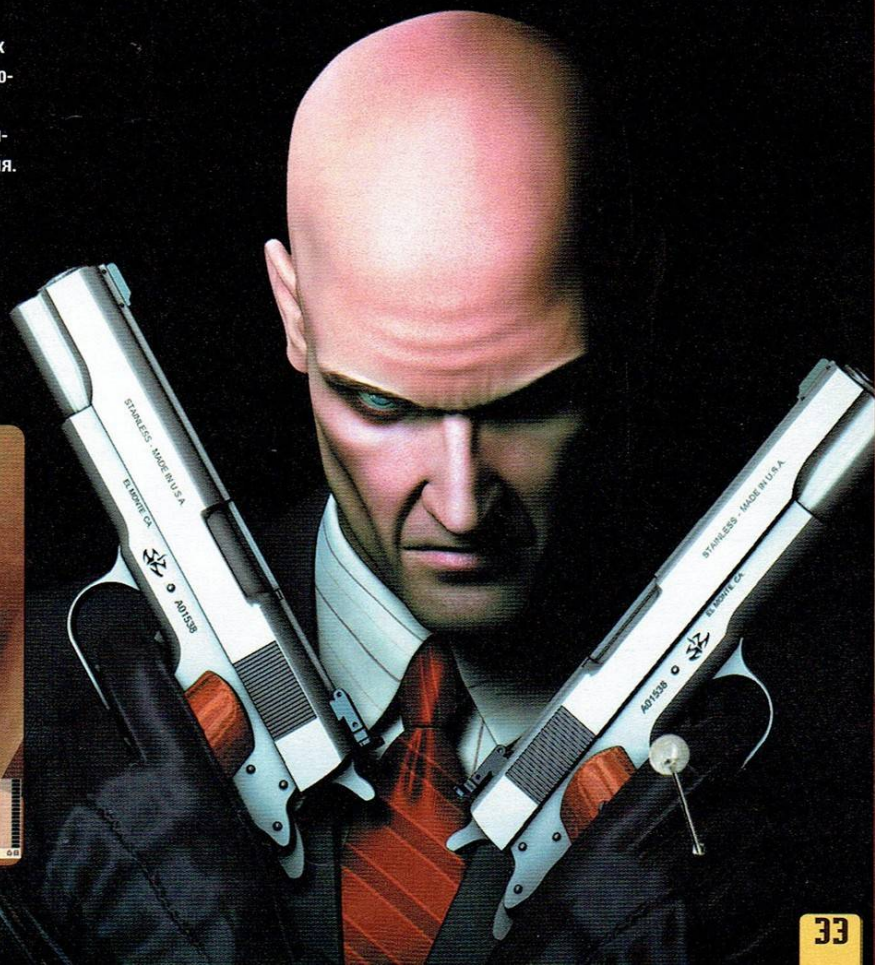
това всъщност е първата игра от поредицата, в която убиването е наистина самоцелно по очарователно безсърдечен начин

Краката на умиращия дълго, твърде дълго, приритват отчаяно, докато притискаш възглавница към лицето му. Ножът потъва рязко в тялото, героят ти го натиска докрай, движи го в пищящата плът, острието засяда нейде из костите и 47 понякога не може да го извади от първия път.

Секундите се превръщат в часове, всеки изстрел среща плът, гилзите застиват насред полета си с безчувствен блясък, кървавите потоци рисуват странни, сюрреалистични картини във въздуха, дрезгавият смях дращи разкъсаните ти дробове.

край.





I OF THE DRAGON

Автор: Irenicus

Можеше да си ти? Защо трябва да е друга?

Самоубиец-алкохолик
към поредната бутилка водка

The I of the Dragon можеше да е Играта. Тя носи в себе си онзи специфичен магнетизъм, присъщ на старите заглавия, с който те улавя в прегръдката си и не те пуска до самия край. Край, в който със съжаление констатираш, че си можел да получиш и повече.

И докато стоиш загледан в бавно изнизващите се финални надписи, гложден от чувството за някаква неосъзната празнина и непълна удовлетвореност, търсещата ти отговори мисъл сама се плъзга към вечната дилема за странната и противоречива човешка същност.

За творческото начало у хомосапиенса, за таланта му да измисля неща с огромен потенциал. Както и за способността му после с лека ръка да ги прахосва.

Не, чакай, чакай малко, чуй ме... играта си заслужава. Просто... Ех, как да го кажа... А бе все едно някой да ти даде цял океан, а ти да се задоволиш само с плацикане в плитчините.

Добре, добре, спирам с алабалистиката. Ще ти разкажа началото на приказка, която – ако решиш – сам ще довършиш някой ден...

Когато хората дошли преди векове, Нимоен била сурова и негостоприемна земя. Векове отнело на човеците да я облагородят. Накрая създали могъщо кралство, в което господствали спокойствието, мира и благоденствието.

„Скорбар, Господарят на Мрака, ще унищожи съградено от хората" – вещаело обаче древно пророчество. – „Единствено дракон може да го спре".

Така и станало.

И когато Злото се надигнало, хората вперили изпълнени с надежда погледи към пропукващата се черупка на последното драконово яйце, което магьосниците успели да съхранят...

Помня как преди години ми попадна едно книжле, към което в началото подходих малко скептично. Няколко страници по-късно се оказах толкова погълнат от извиращия между прилежно наредените една до друга букви фентъзи свят, че не се откъснах от четенето – нито когато влакът спря, нито докато крачех към спирката на автобуса, нито докато последният ме отнасяше към дома, кандилкайки ме в препълнения си тербух, притиснат между някаква възпълничка, ухаеща на топъл хляб и кюфтенца лелка и още няколко безлични фигури, нито когато се прибрах, изсулих машинално обувките си и се тръшнах по корем на канапето. Докато не я дочетох. *Драконът и Джоржът* си остава едно от най-чаровните леки фентъзи четива, които с удоволствие си припомням. Разказва се за един млад и готин, но беден академичен тип, чиято душа се пренася в друго измерение, за да попадне в тялото на дракон. Тогава именно за пръв път се замислих, какъв кеф е да си дракон...

Да бъда такъв възможност ми предоставя **The I of the Dragon**. В първия момент се почувствах почти щастлив. После поиграх. Поиграх още. И още. Накрая останах разочарован. Не заради друго, а защото играта е ни рак, ни щука. Нито е твърд търсън екшън, изстрелващ те във висините на еуфоричното опиянение, заради феноменалната тръпка да стискаш в ръцете си исполинската мощ на летящия звяр. Нито

Барот Маг[illegible]ника

Драконът Магьосник като че ли е най-труден за игра. Разполага с твърде малко живот. Колкото и точки да отделиш на *„Speed"* и въпреки магията *„Cure"*, която възстановява изцяло здравето, често ще ти се случва да гушкаш теменужките. Основната атака на *Барот* е *„ice breath"* (леден дъх), който освен че вкарва щета, и вледенява за определен период врага. Като се има предвид обаче, че ъпгрейдът на показателите *„fire power"* и *„fire capacity"* (колко дълго може да „духа" на противниците, преди да се наложи презареждане на дъха) струват по цели 4 точки, основното оръжие, на което разчита са могъщите ледени магии. Закупуването на магия при него струва само 13 точки, „mana inflow-а" - само 2, така че с всяко ниво той става все по-мощен маг. Остава по някоя и друга точка дори за Скорост (2 т.) и Живот (3 т.). За разлика от *Анот*, които постоянно се вре в мелето, *Барот* е по магическите атаки от разстояние. Долиташ над противниците на възможно най-голяма височина и натискайки F-ове (слотовете с магиите са „закачени" за клавишите F1-F12) ги засипваш с магии, после бягаш. След това пак и пак... докато не остане кьорав противник. Като цяло *Барот* разполага с много по-разнообразни атаки и прийоми за ликвидиране на враговете и играта с него е по-интересна от тази с *Анот*.

е сериозно разработено ролево заглавие – с богата история, сложна и увлекателна система за трупане на опит, събиране на артефакти и богат избор от умения и магии. Вместо това имаме хибрид, който в никакъв случай не е лош, хич даже, но вместо да се възползва от цялото предоставяно му от двата жанра богатство от възможности, за да се превърне в една *наистина* феноменална игра, той просто е комерсиален, окълцан, изчистен и стерилен мелез, който може много да ти хареса, но няма начин да те накара да се влюбиш в него.

Начало

Първото, което ти се предоставя възможност да направиш в играта, е да си избереш в кое от трите създания – дракон *Боец*, дракон *Маг* или дракон *Некромансър* – да се превъплътиш (за повече подробности погледни колонките отстрани).

След като преминеш въвеждащото ниво, в което усвояваш основните бойни и летателни умения, си готов да се впуснеш и в сериозната част – мисиите.

Куестове

Абе мисии си е по-точно, ако трябва да съм дребнав. Това, което обичайно разбираме под „куест", тук го няма. За разлика от традиционните ролеви заглавия, където наред с движещите сценария задължителни куестове има много други – странични – чието изпълнение води до сдобиване с определени екстри, на създателите на TIOTD въображението е стигнало колкото да роди само задължителната част. При това, независимо как са формулирани задачите, в крайна сметка всичко се свежда до избиване на разни стрелящи по теб твари. Опит да се поразчупят малко нещата е добавянето на мисии, в които играеш не с дракона, а с хора. Примерно с индианец пешак и с 2-3 други персонажи, яздещи някакви животни. За съжаление тези мисии са по-скоро досадни, предвид огромните, гъсто населени със стрелящи те изчадия карти и – най-вече! – безумното управление, за което ще стане дума по-късно, и което прави минаването им същинско ходене по мъките.

Светът е разделен на 12 обширни местности. Във всяка една от тях те чакат леговищата, в които се люпят чудовищата на лошия Скорбар. В общи линии задачата най-често се свежда до това да застроиш град и да съумееш да го развиеш и опазиш, докато успееш да изпълниш основния куест, който – както казахме вече – няма особено значение какво *точно* гласи. Да бе, град казах. В тая игра се строят и градове. Лесно става, отиваш до обозначеното на картата магическо място, кликаш бутона *build* и това е – за няколко секунди изниква град. Което е хубаво наистина, но от друга страна сякаш отприщва войнстващата критичност на всяка зла гадина в околността и, водени от постмодернистичните си виждания в областта на архитектурата, изчадията се втурват да щурмуват градоустройствените ти възгледи по възможно най-радикалния начин – опитвайки се да съборят плода на усилия труд, който си вложил в еднократното кликане върху гореупоменатия бутон *build*.

Всеки град разполага с някаква собствена защита – стени, магьосници покатерени върху летящи килимчета, стрелкови кули. В началото обаче те почти липсват и справянето с масовата миграция от изроди кажи-речи зависи от теб. Налага се да отблъскваш противника, докато магьосниците ти успеят да съберат от бойното поле достатъчно „души", с помощта на чиято енергия ъпгрейдват града. Когато това стане и защита поукрепне, вече можеш да минеш в настъпление и методично изтребление. Тук отварям една скобка, за да поясня, че на карти, в които не е предвидено да строиш градове, леговищата на злото, след като бъдат разрушени, се възстановяват с времето и отново започват да бълват гадинки. Такива карти могат да са безкраен източник на експирирънс, стига да имаш търпението да зациклиш. Иначе, ако имаш град, магьосниците ти имат грижата да изкаканижат някакви заклинания, които пречат на възстановяването на люпилните. Говорейки за картите трябва да отбележа, че те представляват открити пространства с разнообразен терен, който понякога би могъл да използваш в своя полза по време на бой.

Но да се върнем на града, който току-що си построил и който врагът атакува на приливи и отливи. Редно е да се отбележи липсата на изкуствен интелект у гадините, но това едва ли е нещо ново, то и в Diablo-тата такъв няма, което не прави играта лоша, поради огромното разнообразие от гадове и множеството различни видове атаки, с които разполагат. Само дето тук не е точно така. Почти всички противници стрелят по въздух, но видовете атака се броят на пръсти и общо взето са белязани с липсата на оригиналност. Някои от тях ви забавят, други ви подпалват и т.н. В крайна сметка нещата опират до това те да те стрелят, ти да ги стреляш и толкоз. Независимо дали ги замеряш с магии или им духаш, така де – изпепеляваш ги с духа си, колосална разлика няма и след няколко часа игра почти няма да се замисляш каква точно атака и тактика да възприемеш, ами просто циклиш едно и също, като основната тръпка е качването на нива, което ти дава достъп до нови умения, респективно – магии.

Липсата на артефакти, предме-

Анот
Огнедишащи

Драконът Боец, грубата сила в играта. *Анот* започва с най-много точки живот и най-силен дух. Това са и статистиките, които най-много си струва да се ъпгрейдват, а и струват само 2 точки *(от 25-те, които получаваш за всяко ниво)*. Стартира с две основни атаки: *„fire blast"* и *„fire breath"*. Първата представлява огнена топка и ще бъде основното ти оръжие, тъй като действа от разстояние, втората е дълъг пламък, но за да изгориш враговете си с него, ще трябва да се приближиш доста по-близко до тях.

По-нататък ще се сдобиеш и с *„fire missile"* – по-слаб вариант на *fire blast*-а, но пък огнената топка е самонасочваща се и е особено полезна срещу летящи противници. Друга важна за *Анот* статистика е *„fire power"*. С повишаването ѝ се увеличава щетата, разстоянието и честотата с които стреля. *„Speed"*-а, може да бъде увеличен малко, колкото да не е съвсем тромав драконът, но не особено, тъй като *Анот* е най-издръжливият от 3-те дракона, носи на бой, регенерира бързо и по-рядко ще ти се случва да бягаш с него. Магиите, с които разполага са, разбира се, огнени. Няма много голям смисъл да се изучават тия магии обаче – всяка една струва 25 точки, отделно умението *„mana inflow"*, което определя скоростта, с която ще се презарежда магията за повторно използване струва цели 4 точки. С други думи този дракон е предвидено да бъде развиван като файтър. При *Анот* има само една задължителна магия и това е *„Rage"*, която удвоява щетата, която нанася с огнения си дух за определен период от време. Играта с *Анот* е най-лесна, но и най-бързо омръзва, поради липсата на разнообразие в атаката.

ти, брони, както и на босове, с изключение на Скорбар, срещу когото се биеш накрая, допълнително намалява предизвикателството. Всъщност най-голямо удоволствие доставя боят със летящите гадове, тъй като са доста маневрени и трудни за уцелване, но щом веднъж им хванеш цаката, изтребването им става по инерция.

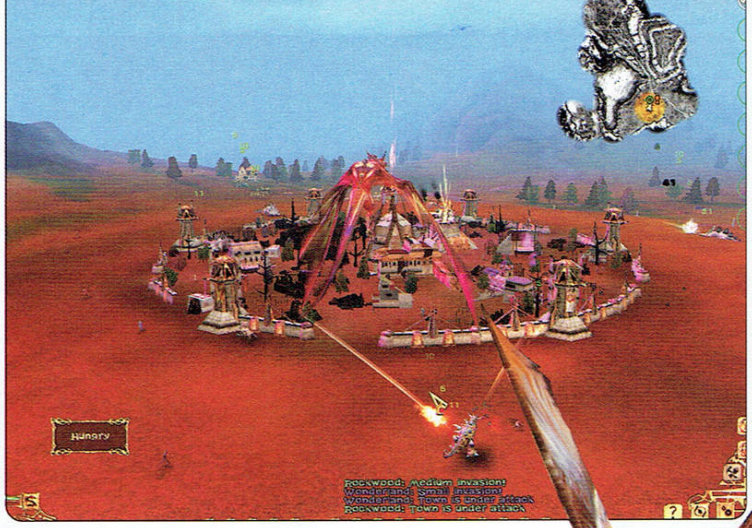
Да опитомиш дракон никак не е лесно

Управлението е ахилесовата пета на **The I of the Dragon.** Разполагаш с два начина за управление – с клавиатурата и с мишката. Движението с клавишите, според мен, е абсолютно безумие. По-добрият начин е с мишката, като камерата в твоя случай се върти и измества с „бутане на екрана". Защо управлението е кофти, ще попиташ. Дълго и сложно е за обяснение. Накратко – адски необмислено е подходено към твоя аспект на играта. Просто дизайнерите не са измислили лесен начин да управляваш движението на дракона. Видимостта е сериозно осакатена, в следствие на което твърде често към теб долитат някакви огнени, отровни и прочие кълбета от някъде си извън екрана. Докато се завъртиш, за да видиш кой и откъде те налага, е твърде възможно това да е последното нещо, което ще направиш преди да пукнеш. Най-доброто решение да побегнеш, да се отдалечиш и чак след това да се върнеш, за да въздадеш възмездие за лошото отношение.

Казах ли, че стрейф няма? Единственият стрейф е по височина и това донякъде е логично, не си представям как един дракон може да се отмества в рязко в страни.

Между другото, забравих да спомена, че драконът ти ще се нуждае и от храна. Вместо да претрепеш животинката, ти е предоставена възможност да пикираш върху нея, да я сграбчиш с ноктите и да я отнесеш, за да похапнеш във въздуха. Храната не само, че принципно е необходима, защото ако скалата за глада удари в дъното, драконът става доста по-тромав, по-бавно регенерира здравето, маната и духа си, но и чрез нея можеш да възстановиш кръвта му. Ако не са останали противници по картата, някоя девица от собствения ти град ще свърши същата работа. Когато обаче изядеш някоя гадинка, губиш точките експириънс, които тя дава ако я убиеш.

Освен на силата на духа си, за целта ще можеш да разчиташ и на най-различни магии, като от всички, които си научил, ще можеш да ползваш само тези, които според теб ще ти свършат работа и си заредил в специалните слотове. Броят слотове, разбира се, е ограничен, но с течение на играта ще се увеличава. Това става посредством събирането на зелените кристалчета оставащи да плуват във въздуха след унищожаването на вражеско леговище, като за всеки пет кристала получаваш един нов слот. Кристалите са три вида всъщност. Освен зелени има червени, които увеличават живота на гущера с 10, както и сини, които ъпгрейдват духа му. С напредването на играта и трупането на експириънс от убийства на гадинки и унищожаване на леговища, драконът се променя, става по-голям, по гърба и опашката му израстват шипове, а по главата - огромни рога.



Под чертата

Да видим какво в крайна сметка се получава. Независимо от избълваната критика, играта си заслужава да се изиграе. Заради нестандартността на идеята, заради кефа от това да управляваш дракона, чийто движения са пресъздадени разкошно, дори заради факта, че е нещо ново и че е лесна за усвояване.

ВЪПРЕКИ ЧЕ ОТСТЪПВА НА КЛАСИЧЕСКИТЕ РОЛЕВИ ИГРИ ПО ОТНОШЕНИЕ НА РАЗНООБРАЗИЕТО, ТЯ ВСЕ ПАК Е ДОСТА ПО-БОГАТА И СЛОЖНА ОТ ОБИКНОВЕНИТЕ АРКЕЙДНИ ЗАГЛАВИЯ И НОСИ В ГЕНИТЕ СИ ТРЪПКАТА НА КЛАСНОТО УДОВОЛСТВИЕ.

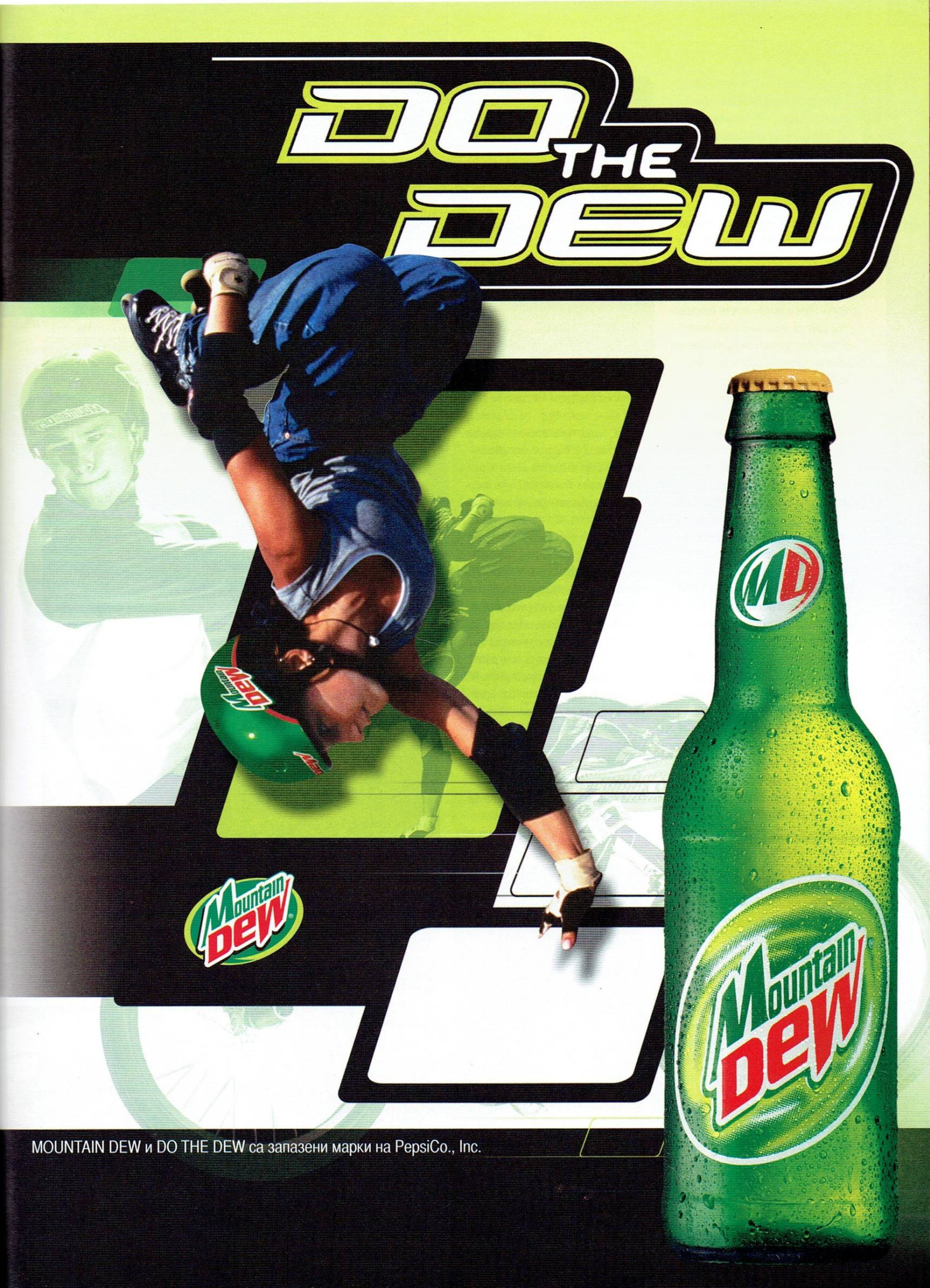
Динамиката и нахъсеността на геймплея увлича. Въпреки че отстъпва на класическите ролеви игри по отношение на разнообразието, тя все пак е доста по-богата и сложна от обикновените аркейдни заглавия и носи в гените си тръпката на класното удоволствие.

Не, наистина не знам как да го обясня, просто по някакъв свой си, странен начин, The I of the Dragon през по-голямата част от времето успява да бъде забавна и интригуваща. А нали в края на краищата точно това се иска от една игра?

Морот Некромансъ

Драконът-хибрид предоставя най-голяма свобода на действие. *Морот* е така балансиран, че да можеш да го развиваш или като маг, или като боец или и като двете. При него няма показател, чието увеличаване изисква 4 точки, а магиите му струват по 17 точки. *„Life"* струва 3 точки, регенерацията – 2 (при Анот е обратно). Същото е съотношението и при *„fire power"* и *„fire capacity"*. Това на практика означава, че няма да е толкова физически издръжлив като Огнедишащия, но ще регенерира по-бързо, дъхът му няма да нанася толкова щета, но ще трае повече и презарежда по-бързо. Магиите му са доста разнообразни. Има магии за масово поразяване избиващи гадовете на цели тълпи, както и такива, които каства на себе си, като например *„earth skin"*, редуцираща щетите, които понася. Некрото разбира се може и да призовава. Именно това го прави много забавен за игра. Можеш да призовеш съюзници на помощ или да съживиш вече покойните врагове – вдигаш няколко същества да занимават противника, правиш им „aid", което увеличава времетраенето им и „black skin", за да понасят по-малко щета, а ти започваш да бълваш отровния си дъх върху леговищата им. Можеш да праснеш и някоя масова магия, например Wasteland и да се отървеш от всички.

Като цяло играта с Некромансъра дава най-голяма възможност за избор на стратегия.



MOUNTAIN DEW и DO THE DEW са запазени марки на PepsiCo., Inc.

BREED

Автор: Ikarus

За пореден път успях да се промъкна през редакционния хаос и да се добера до набеденото за хит заглавие, докато всички останали все още се суетяха около последния брой. И да офейкам с него преди някой друг да е осъзнал този факт. Само че този път се получи ситуацията „хитрата сврака – с двата крака"...

За Breed писахме превюта отдавна и като че ли я позабравихме. Сериозен принос за това имаха и многократните изтегляния на пусковите дати напред във времето до момента, в който на никой вече не му пукаше. Замислена и започната като еквивалент на Halo за PC, разработката на играта се проточи над три години. За това време страхливият маркетингов отдел на Microsoft все пак даде зелена светлина и Gearbox портна Halo. В така създалата се ситуация на Breed не му оставаше нищо друго, освен да се преквалифицира в убиец на Halo. Нещо, за което на момчетата от Brat Designs просто не са им стигнали силите.

Да си „измислим" Sci-Fi история

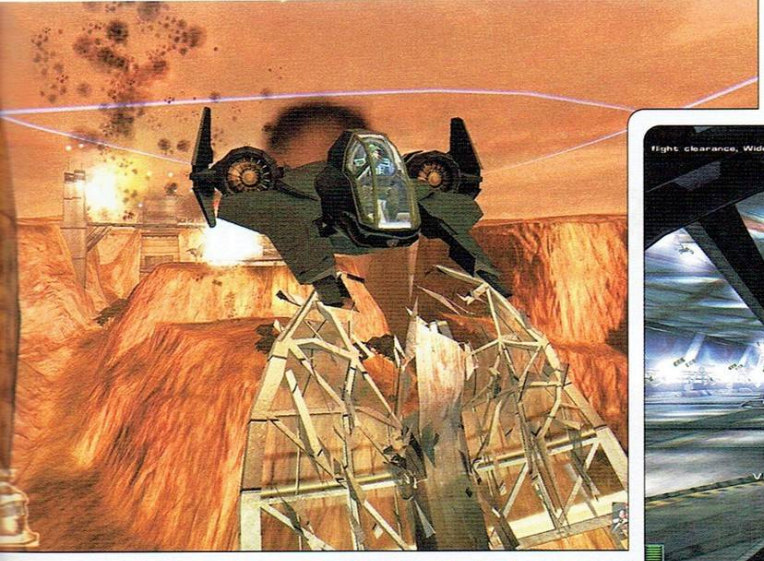
Някъде около XXVII век. Далечни човешки колонии са нападнати от непознат враг, наречен Breed (да не се бърка с Covenant). Докато генномодифицираните земни воини орат извънземна паплач в далечни краища на галактиката, флотът на Breed превзема Земята (естествено). Завръща се само един кораб, който трябва да прочисти родната планета (приликите с Pilar of Autumn са значителни). Оттук насетне в 18 мисии задачата ви е да се сражавате с поразително напомнящи на Covenant извънземни, къде пеша, къде настанени в прехващачи, танкове, бъгита и десантни кораби. Тук наистина бях изкушен да си отворя статията за Halo и просто да препиша историята. Не го направих. Не са го направили и Brat Design. Ако си мислите, че това си е чисто плагиатство, лъжете се. Сега на кражбата на идеи вече ѝ казват „проучване".

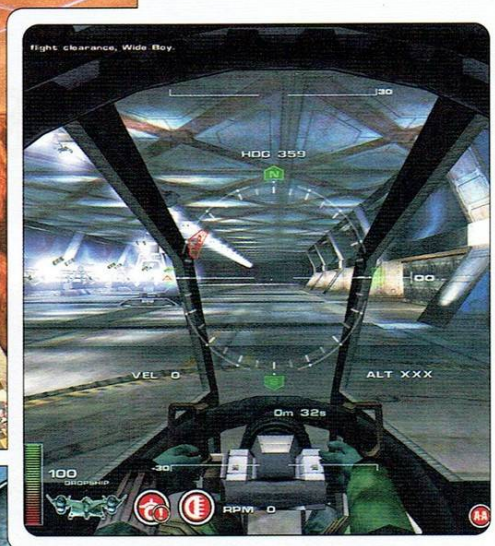
Освен това, в случая са налице и някои заемки от Starship Troopers, особено забележими в грозноватото интро.

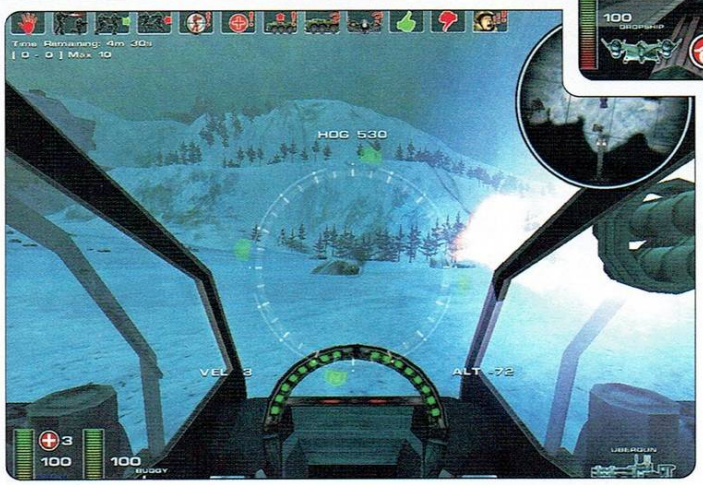
Welcome home

След като чуете изпълнения с патос, но крайно жалък глас на началника си, най-вероятно ще избухнете в неконтролируем пристъп на смях. Той обаче може скоро да премине в сълзи, защото въпросният глас ще ви посреща всеки път, когато минавате през главното меню. А това може и да не е толкова рядко събитие, отчитайки честите изхвърляния в Windows. Ако това не ви откаже, правите един бърз ръш на туториала и се впускате да спасявате човечеството. Първите няколко мисии толкова приличат на Halo, че ще се чудите дали не сте пуснали някой негов експанжън. Подобни извънземни, фиксирани плазмени оръдия и големи терени, осеяни с различни полу-вкопани съоръжения. Разлики обаче също не липсват. Една от тях е, че не сте сами. След вас се влачи екип от няколко войника, които теоретично би трябвало да ви помагат (*пехотинец, тежък пехотинец, снайпер* и *медик*) и на които можете да задавате различни команди – да ви последват, да изчакат, в какъв вид формация да се движат и т.н. Всичко това е много хубаво и дори би било много полезно, ако пичовете се ползваха и от някакъв що годе сносен ИИ. В случая с тези неудачници, минаващи за елита на земната флота, както може да се досетите, такъв почти отсъства. Отвръщат бавно и неточно на вражеския огън, понякога дори падат от скали поради спънатия си патфайндинг и абсолютно винаги се мотаят пред най-ожесточения огън. Очевидно осъзнали тези проблеми, производителите са ви предоставили възможността да превключвате между отделните членове на групата си, с което окончателно са убили всякаква възможност за персонификация на героя и каквато и да било загриженост от страна на играча за добруването му. Поредната прилика с Halo пък е възможността всеки от тях да носи до две оръжия. Всичко това ме принуди да играя по следния начин – избирам си подходящ за ситуацията войник, оставям другите да ме чакат, отстрелвам всичко, що мърда, след което ги привиквам на вече разчистеното място и им взимам медкитовете. После оглеждам терена към следващата задача, при необходимост сменям персонажа с такъв с по-подходящи оръжия и цялото упражнение се повтаря. Въпреки очевидната си практичност, този стил на игра убива целия кеф. За жалост това е единственият начин да продължите напред, освен ако не играете на минимално ниво на трудност.

Следват мисии, където управлявате различни превозни средства и отново изпълнявате серия от задачи. Противно на очакванията те всъщност са доста забавни, но също не са лишени от технически проблеми и недомислици. Ще покара-







те танк, прехващач, бронетранспортьор и дори десантна совалка. Тук държа да вметна, че въпреки иначе клишираната си идея, всички те имат доста оригинален дизайн и приятно управление. Макар и лишени от измамната свобода на Halo, където нищо не ви задължаваше да използвате превозните средства, мисиите са много добре навързани. Ще дам пример. Към средата на играта ви се налага да спасявате някаква много важна личност от плен. В началото нападате базата, удобно настанени в кабината на малък прехващач и – в типичен за аркаден симулатор стил – елиминирате наземните установки и прочиствате небето от извънземна паплач. Следващата мисия започвате на борда на десантна совалка, приближавате вече овъглената база и простреляте района на кацане с монтираните на борда й оръдия. След това се качвате на стоварения БТР и се втурвате да спасявате когото трябва. Дори ще ви се удаде възможността да проведете една-две космически битки. Това е най-големият проблем на сингъла – замислен като Halo-подобно преживяване, той е доста по-забавен докато сте принудени да управлявате различните машинарии, отколко при опитите си да пресъздаде наземния бой от именития талисман на Xbox. За капак на всичко, сингълът включва два от най-омразните елемента, за които един FPS играч може да се сети:

1. мисии, където имате определено време, за да се доберете до някъде;

2. финално ниво, което завършва с надписа „to be continued".

Аз пък не мисля така!

Никаква утеха не може да бъде намерена и в мултиплейъра, който въпреки големите пространства и превозните средства предлага просто един Deathmatch – нещо, което по никои начин няма как да откъсне фенове на Halo.

Ръждясали колелца

Играта ви посреща с близо двуминутен лоудинг при всяко свое стартиране, като тази „екстра" идва в комплект с неугледна стартова програма, която всеки път ви принуждава да си настройвате опресняването. Прекрасно, както и да го погледнем. При положение, че разработеният за играта Mercury енджин се прави от 2000-та година, това си е направо непростимо. Въпросният е замислен с идеята да пресъздава огромни открити пространства и се справя доста добре с тази задача. На максимални детайли играта дори може да бъде определена като радваща окото. Проблемът е, че на фона на новоизлезлите заглавия (особено FarCry), тя изглежда повече от постно. Възможността да се разрушават разни конструкции също малко увисва. При наземните сражения пък мощта на машината ви е без никакво значение – дори на зли конфигурации в такива моменти кадрите падат главоломно. И тук играта отново ни изненадва – не само, че е по-забавна в режим „симулатор на произволна военна техника", но тя определено върви по-добре като такъв. Ходи ги разбери тия програмисти.

За озвучаването вече споменах, но ако случайно не е станало ясно, ще повторя – Breed има един от най-бездарните войс актинги, на които съм попадал от дооооста време насам. При музикалния фон има някои попадения, но те – в най-добрия случай – успяват да спасят този аспект на играта от опустошителна критика.

Retreat

Може би наистина ще прозвучи като клише, но ако Breed бе излязъл преди година, наистина щеше да мине за добра игра. Към днешна дата и в този си вид тя не е нищо повече от злокачествен клонинг на Halo. Ако играта с Master Chief ви е допаднала може и да разцъкате няколко часа Breed. В противен случай няма никаква основателна причина да си губите времето с нея.

RISE OF NATIONS THRONES AND PATRIOTS

Автор: caesar

Вместо въведение

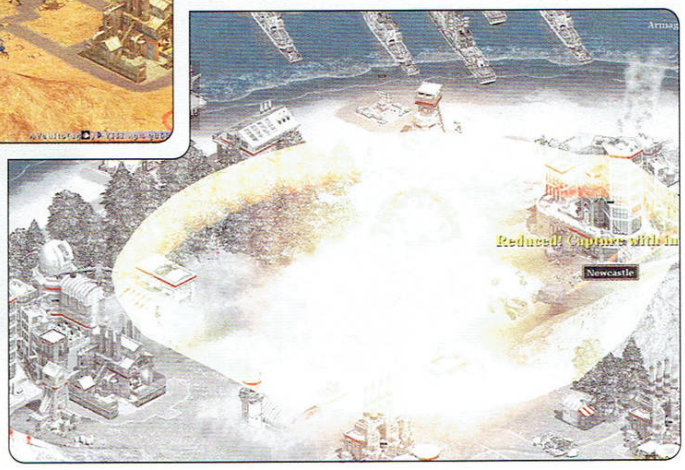
...или „Следобедът на един фавн*, ъъъ пардон - на един главен редактор"

...или „Какво Лично Съобщение получих в 2 през нощта":

„...бе ти верно ли си играл тоя експ. на райс ъф нейшън ебаси?
ебаси!
ебаси!
как може бе?!
що не земеш да напишеш една страница за това безумие, че иначе ше трябва аз да се гърча да го играя и да пиша.
ебаси!
ебаси!
зациклих, зациклих, зациклих...
не, не, не съм добре днес, както и да е...
*абе я верно напиши едни 4500 символа за това безумие, да го ***! „*

Freeman

Такааа! Значи да взема да пиша аз, вместо главният редактор си е чиста минавка. Минавка за списанието, за читателите... за играта. Защото не си поплювам, а и тая игра ме настрои някак си... войнствено. Да! Войнствено! Но изникна един проблем. Как да започна ревюто на отрочето на „Big Huge", които са под крилото на Майкрософт, които са... абе знаете кои са! Ако започна в наложилия се напоследък стил на „Уоркшоп" би трябвало началото да звучи така:



Примигване...

Слънцето прежуря, струйки пот се стичат по страните ми под нажежения коринтски шлем, бронята започва да тежи, а левият ми бронран наколенник стърже коляното до кръв. Нагласих по-удобно кръглия щит и се взрях в шарената гмеж персийци отсреща на реката. Аз Атенор, тивански хоплит, стотник от армията на Александър, македонския цар стоя с хората си от левия фланг на македонската фаланга пред една рекичка във вътрешността на Азия, срещу несметните пълчища на Дарий, цар персийски. Поглеждам хората си, паплач събрана от цяла Елада, има ги всякакви - беотийци, атиняни, един, двама спартанци, кападокийци, множество пеонци. Добри бойци и послушни момчета. Всички са с мазол под брадичката – от вървите на лицевите предпазители, носени с години – ветерани до един.

Поглеждам пак към отсрещния бряг, дрехите на персийците са толкова спретнати и шарени, та чак ме заболяват очите; цветовете им започват да се сливат през маранята на напечената земя. Мяркам един, два бойни слона - лоша работа. Казват, че Дарий бил довел „безсмъртните" – най-добрите войни на империята му. Не ме притесняват. Виж гръцките наемници – на онзи предател Меркантол – са друга работа. С наше въоръжение и броня, обучени по всички правила на хоплитния бой. Дочух, че армията на Дарий пак била огромна. Това е добре за нас, този изнежен източен деспот беше домъкнал четвъртмилионна армия и край Исса, но я попиляхме. Ех, Исса, Исса славна битка беше, а какъв обоз мъкнеха персийците, о, Зевсе! Жени, пиене, злато. Много злато... Спомням си за тази битка при всяка среща с двете прекрасни пленени персийки и с изкусителните им мургави тела, загърнати в копринени воали...

Но ето, че сред македонската фаланга настъпва раздвижване – щръква гора от копия, удря ме стипчивият мирис на прах и пот, слепени в едно от напрежението. Фалангистите, прости македонски овчари, започват да викат възторжено и се появява нашият Александър - с прекрасно тяло, покачено на снежнобелия огромен кон Буцефал, следван от свитата си. Викваме и ние, викаме и удряме мечовете по щитовете си. Фалангата се люшва напред като един, тътнейки тръгва напред към рекичката и към по-високия бряг на персийците. „Стена от щитове, стена от щитове" – крещя на хората си и долепвайки щит до щит, тръгваме в стройна редица, стисналили копията в ръце. Тръгваме към слава или гибел... О, Фортуно, помогни ми и днес....

Примигване...

Болката се разсея малко. Наместих мечия си калпак на гвардеец под главата си по-удобно върху корема на убития кон, който засмърдя още по-ужасно. Въпреки вонята на кръв и барут стелеща се над бойното поле при Ауерщед. До мен потръпваше все още с крак пруски гренадир със забит мой щик в гърдите си. Чувах канонадата на орь-

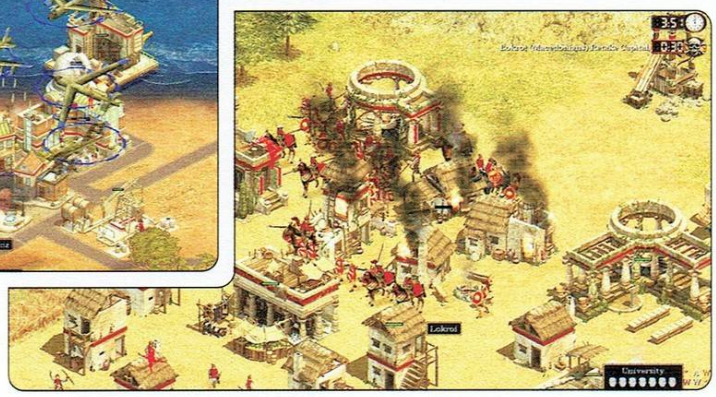
дията ни, но бях в долчинка и не виждах нищо от битката. Раниха ме в крака още в строя, но отблъснахме атаката на прусаците. Останах тук да си превържа крака и да чакам помощ. Не се съмняваме, че побеждаваме сега, особено под водачеството на нашия непобедим император Наполеон. Кой знае защо се сетих за Розет, която ме чака там нейде край дъхавите градини на Виле Бокаж... Чух тропот, не, тътен и видях взод от наши кирасири, понесли знамето на Франция с извадени саби да се втурват по билото на хълма. Да живее, да живее Франция, закрещях в екстаз и усетих болката да ме рязва по крака. По белия плат отново изби кръв. Седнах тежко край вонящия труп на коня и край стотиците човешки трупове и зачаках...

Примигване...

Аз, Бернардо Дел Кастильо Дел Диас съм изпратен от нашия командващ Кортес, заедно с 13 аркебузиери, 4 коня и 30 копиеносци на запад от Куско след този изрисуван дивак, водещ ни през влажните джунгли, да проверя дали съществуват златните градове във вътрешността на тези земи. Вървим вече пети ден. Тежко е, много тежко. Месото, което нарязахме от умрелия кон се развали още на втория ден защото нямахме сол. Държим дивака с въже на шията да не избяга и често го ръчкаме с върха на алебардата да върви по-бързо. Ако не дай си боже умре или избяга ще сме загубени в този зелен ад. Комарите не ни оставят минутка покой. Крясъците на животните и птиците ни подлудяват през деня, а през нощта – монотонното бръмчене на хвъркатите гадинки. Не си отспиваме, но вървим, вървим... Към белокаменните градове на диваците. И към златото, нека Господ бъде с нас...

Примигване...

Берлин 1981 г. Гледам през бинокъла си славянските лица на отсрещната вишка край стената. В щаба съобщиха, че съветите са нахлули в Афганистан. Още си спомням ехидния смях на полковник Джоузеф, който гладейки рядката си косица каза, че руснаците ще затънат там. Дали ще затънат? Пак вдигнах бинокъла и загледах руското войниче, обикалящо с преметнат автомат на рамо. Дигнаха нивото на тревога с две степени заради това нахлуване, но край Стената всичко е спокойно. Засега. Пат. Война на нерви, как го нарече онзи журналист, ах да – Студената война. Студена! Хм, още ме боли плешката особено в студено време, заради онзи куршум изпратен от неизвестен жълтур край делтата на Меконг преди десетина години. Жълтурковците стреляха със същите автомати като на онова войниче. Военна помощ на Съветите, а дали ще помагаме ние на онези нещастници, които те сега нападнаха? Не знам. Смяната ми свършва, ще влезна в будката да се постопля малко...

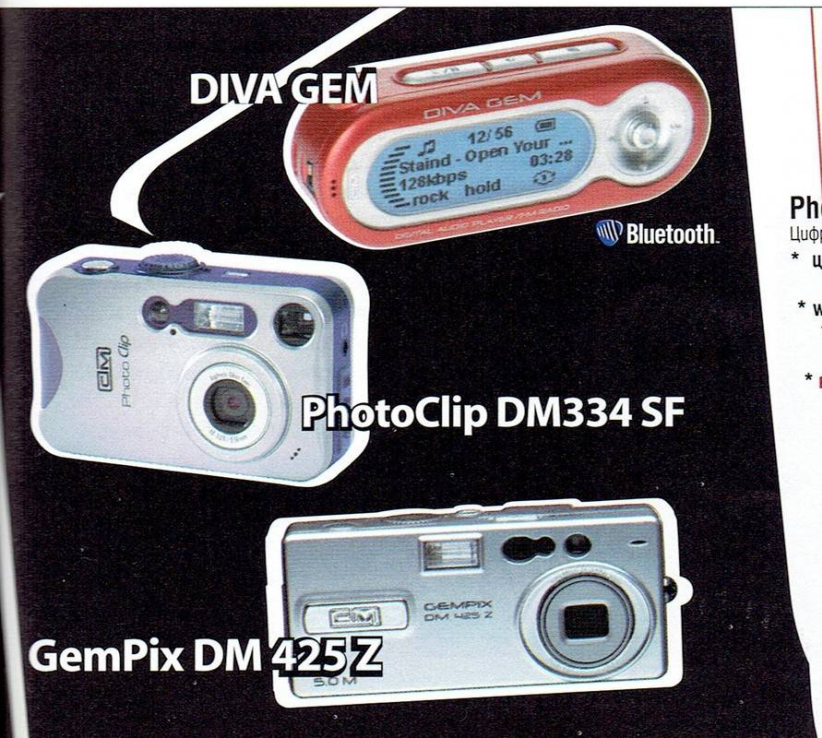


Примигване...

След доста дългата интродукция в стил романтичен или литературен Уоркшоп пристъпваме към същината на статията. **Rise of Nations: Thrones and Patriots** е очакваната добавка на доста успешната стратегия на *Big Huge*. Да си припомним някои неща за нея. Тя е доста аналогична на **Age of Empires, Cossacks, Empire Earth** и редица други знайни и незнайни стратегии и е по-добра от тях, и е по-зле спрямо тях в някои отношения. Въпреки, че някои я спрягат за клонинг **Rise of Nations** се оказа доста иновативна, пристрастяваща и с интересни предизвикателства към тактическото и стратегическото мислене на геймъра. Епохите обхващат периода от древността до наши дни (приблизителен около 6000 години). Графиката е на ниво, единиците са с характерните дрехи или въоръжение на съответните епохи и народи...

Но геймплеят беше онова, което допринесе за успеха на стратегията. Освен стандартните, играта предлага и някои доста интересни режими като *Barbarians at the Gates*, *Fast Game*, *No Rush*, и т.н.

Явно реализацията е била добра, защото ето сега, след близо година, се пръкна и експанжън. Той зарадва



Diva GEM
Цифров аудио плейър
* MP3 плейър
* FM радио
* СТЕРЕО рекордер
* Четец на SD/MMC

вградена памет 64MB
слот за допълнителна SD/MMC
литиево-йонна батерия

189 лв.

PhotoClip DM334 SF
Цифрова мултимедийна камера **6-in-1**
* цифров фотоапарат
* видео камера
* web камера
* MP3 плейър
* Диктофон
* **ново!** FM радио

размер на снимката
4 мегапиксела
16MB вградена памет
+ слот за SD/MMC
литиево-йонна батерия

299 лв.

PhotoClip DM425Z
Цифрова мултимедийна камера **5-in-1**
* цифров фотоапарат
* видео камера
* web камера
* MP3 плейър
* Диктофон
* SD/MMC четец

размер на снимката
5 мегапиксела
3x оптичен zoom
32MB вградена памет
+ слот за SD/MMC

449 лв.

www.daisymm.com
Дигитален свят
София, ул. „Тинтява" 15 тел.: 868 95 51
Търсете в магазините GERMANOS и ТЕХНОПОЛИС

моята зажадняла за свястна стратегия душа, но и леко ме разочарова.

Ето какви са новостите в него:

Първо, може да се строи нова сграда наречена Сенат. Чрез нея избираш измежду двата типа управление на империята си – автократичния (разбирай деспотичен) и демократичен. Изборът на който и да е от двата стила на управление дава съответните бонуси, респективно – недостатъци. Деспотичният довежда до бързо събиране на някои ресурси, по-бързо рекрутване на някои видове войска, но развитието в някои области (научната) куца, което може да се окаже минус в по-късен етап от периодите на развитие.

Другата добавка са чудесните солови мисии, в които трябва да се справиш като държавник и пълководец. Обширната интродукция, с която започнах е свързана именно с четирите нови солови мисии и епохи в режим *„Завладяване на света"*. Мисиите разглеждат похода на Александър Македонски в Азия, Наполеоновите войни, борбите за Новия свят и Студената война. И нещо, което много ме изненада и зарадва – изпълнението им не е никак лесна работа. С напредването трудността се увеличава, враговете стават по многобройни, градовете все по-трудни за превземане. Историческата достоверност на тези мисии е горе-долу на ниво, но ако например с Александър Македонски решиш да завземеш Италия, а не както е исторически достоверно - Азия, ще ти е много, много трудно. Просто постепенното завземане на Лидия, Кападокия, Египет, както се е случило в действителност е по-лесно и възможно. И така, докато завземеш двете столици на Дарий III и стигнеш до Индия. В *Наполеоновите войни*, в процеса на завземане на Европа, голяма роля играе дипломацията. Мой съвет – използвай разумно спечелените бонус карти и не пренебрегвай дипломацията, ще ти помогне за намиране на съюзници и да разединиш враговете си.

Най-голямо удоволствие ми достави *Студената война*. Не забравяй да си „купуваш" ядрени силози или да провеждаш шпионско-диверсионни мисии в тила на врага. Противниците са силни, дори на ниско ниво на трудност, пътищата към победата са многобройни и тя не винаги е резултат от масирана и многолюдна атака.

Дотук добре. Но идва ред на разочарованията. По-скоро на моите желания, дошли като нормално следствие от преиграването на първия **Rise of Nations**.

Исках, на стратегическата карта на света, да правя поне два хода, в този случай подкрепленията ще бъдат наблизо и играта става по-динамична.

Исках да се оправи патфайдингът на единиците, понякога част от войската ми се луташе из горите, докато водех важна битка край противников град.

Исках военните юнити да вървят заедно със скоростта на най-бавната от тях, а не да хукне част от войската ми след някой преминаващ наблизо скаут, а другата половина да се размегне като индианска нишка, защото конницата като по-бърза се запилява някъде напред (можеха да вземат пример от **Age of Empires**, където групирането на различните родове войски и тяхното придвижване се съобразява именно с този принцип).

Исках, по време на битка, да групирам и подреждам армията си както в **Cossacks** – тогава насладата от тактическите ходове става неизмерима.

Ето това исках. Разбира се това са моите глезени желания и нито едно от тях не се случи в този експанжън.

И въпреки това **Rise of Nations: Thrones and Patriots** е най-добрата стратегия, излязла тая година. Стремежът да развиваш научен, икономически, военен и цивилен сектор, за да постигнеш баланс – баланс за победа над враговете – прераства в удоволствие, което си заслужава да изпита всеки почитател на RTS-те.

Вместо финал

...или „Как завършва Следобедът на един фавн"

...или „Какво Лично Съобщение получих в два и половина през нощта":

„аааргггхxxxx, баси как съклетясах!!!!!!!
подивявам, отивам да пия една-две-три... текили и после пак ше бачкам."

Freeman*

** "Следобедът на един фавн" е балетна постановка на един велик руски балетист на име Нижински (който е бил гей** - бел. ав.)*

*** гей значи педе... (вие знаете какво значи)*

**** не знам дали Freeman умее да танцува балет*

***** ако танцува, то не значи непременно, че е гей. Нали? Нали?! Нали така де, а...?*

SYBERIA 2

Автор: Snake & Irenicus

В един миг на избор човек разкъсва пластовете на реалността и докосва вълните на собствената си съдба. В един миг на избор фантазия и реалност се сливат, а изгубените мечти започват да трептят на хоризонта с миражна несигурност. В един миг на избор човек може да напусне предначертаните коловози на живота му, за да не се върне никога вече в тях. В един миг на избор снежинките загубват метеорологичната си закономерност и започват да рисуват приказни силуети във въздуха. В един миг на избор всеки може да поеме по пътя на своето приключение.

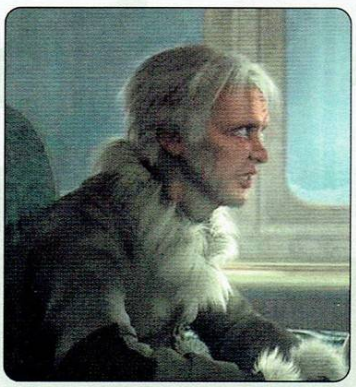
И да намери своята Сиберия.

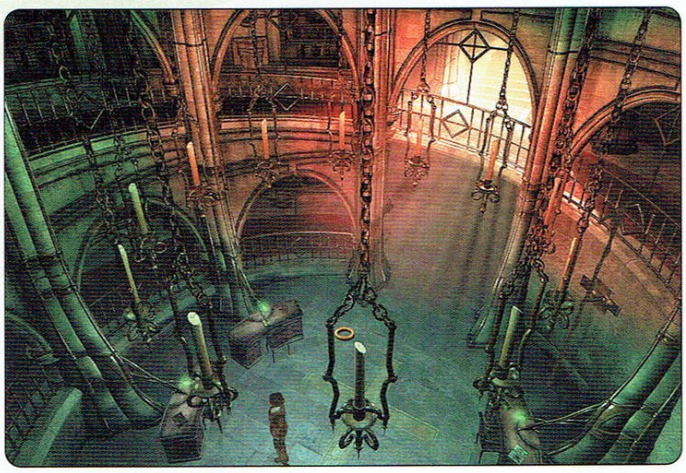
Когато те води не разумът, а онази искрица, превърнала се в буен пламък. Наричат я живот. Не онова безмислено вегетиране, инспирирано от скучното и монотонно ежедневие. Разперени криле, полет, реене във въздуха. Поне веднъж земното притегляне може да бъде преодоляно с простичките думи „Аз искам". Мечтите са създадени, за да се претворят в реалност, за да поемат ролята си на единствената факла, способна да прогони подтискащия мрак. В чийто плахи проблясъци да съзрем собственото си отражение сред гладката повърхност на ширналото се насред пътя ни езеро. Дали накрая ще се озовем сред синята трева, разлюляна от буйния вятър? Или ще се върнем кротко назад, за да поемем в друга посока? Има ли значение, след като усещаш всяко остро камъче под краката си, навеждаш глава и му се усмихваш унесено. Има ли значение, след като се приближаваш към онзи вечен и неоткрит до днес смисъл... Нейде сред снеговете на неизживяното бъдеще.

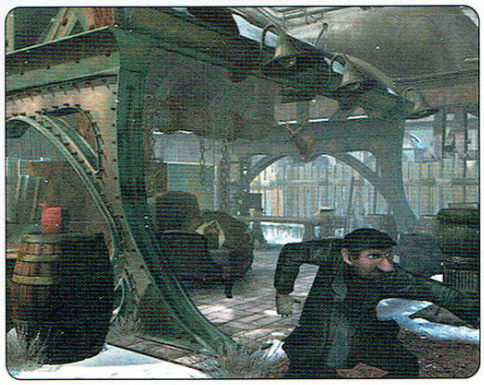
За мен е чест да ви приветствам за втори пореден път в света на една от най-добрите приключенски игри на новото време (по подразбиране другата е Broken Sword III). Геният на Беноа Сокал, който в предишната част проблясваше само в някои определени аспекти на геймплея, сега прозира в буквално всеки пиксел на монитора ти. Изобщо не очаквах такъв гигантски прогрес на идеи и реализация в игра, която реално погледнато дори не може да се нарече сикуъл. Просто защото предишната Syberia приключи подло насред историята си и настоящето заглавие трудно би могло да бъде възприето като самостоятелен продукт. Ти просто полагаш следващия диск в четящото си устройство след няколкомесечено прекъсване и продължаваш оттам, където беше спрял предишния път. Чест прави на Microids, че противно на очакванията ми не са създали една цяла игра, която са разделили на две части, излизащи на пазара с година разлика, за да измъкнат повече парици от и без това изнемогващите от мъка адвенчър фенове. Практически всеки аспект от геймплея на Syberia 2 е пипнат, при това така, че хем нещата да изглеждат по практически същия уютен начин, хем навсякъде да

се усеща полъхът на подобренията. Колегата е нахвърлил общите моменти от историята до тук, така че няма да те занимавам с нея. Още в откриващото можеш да си пуснеш преразказващо какво се е случило до този момент филмче, но личният ми съвет е просто да си намериш Syberia, ако не си я играл, за да можеш да проследиш сюжета в пълната му цялост. Без да е нещо невиждано на ниво скрийнрайтинг зимната приказка на Сокал е понесла в себе си изненадващо мощен заряд от неподправен, приказен позитивизъм, на някакъв странен, почти нереален уют и едно тихо и ненатрапчиво послание за силата на човешкия дух. Syberia и конкретно настоящата ѝ част успява по някакъв странен начин да се промъкне под пластовете на съзнанието ти, напомняйки ти за нещо неизживяно, безвъзвратно загубено. За разрушена мечта, за път по който не си поел. Носи ти топлина от усещането, че си връщаш нещо, което ти принадлежи по право и неподправения хлад на тъгата, че това връщане е илюзорно, приказката е там, окована зад стъклото на монитора ти, а за теб остава сивата безлична реалност.

Графиката е постигнала забележим напредък и Syberia 2 с досада изблъсква Broken Sword III от първото място в класацията „най-красив куест". Никога досега приключенска игра не се е радвала на толкова динамична околна среда, никога досега. Просто виж усета към детайла изумителния перфекционизъм с който е пресъздадена малката православна църквичка с прелестните ѝ стенописи и икони, виж монетата от два български лева (да, правилно си прочел – два български лева; от старите – онези с рибката и слънцето), виж изумителното преплитане между реализъм и карикатурност при изобразяването на персонажите и кротичко пролей някоя и друга сълза, защото скоро няма да видиш подобен куест. Ако някога отново изобщо видиш подобен куест. И докато си говорим за технически специфика-







ции – музиката и звука са смазващи. Озвучаването е нечовешки професионално. Леката истеричност в гласа на обърканата Кейт от първата част е преляла в спокойната самовглъбеност на открилата себе си Кейт. И, ей богу, това е едно от най-невероятните съзрявания на дигитален персонаж, който съм виждал. Филмчетата към играта са невероятни. Наистина невероятни. Могат да те накарат да настръхнеш или да затаиш дъх само със силата на визията си.

В случай, че още не си го схванал атмосферата е невероятна. Когато по-горе ти говорих за геймплей то беше продиктувано от навика ми да пиша за такива неща в статиите си за игри. Но лично на мен думата геймплей, така и не ми хрумна докато играех Syberia 2. Ако в преизпълненото ми с емоции съзнание изобщо преминаваше някаква ясно формулирана дума, то тя беше именно атмосфера. Това е и причината на всеки втори ред от настоящия текст да избивам в есеистично-философски отклонения. Просто ми е ужасно трудно да направя обективен анализ на играта (дано по-долу колегата се е справил по-добре), която за мен бе по-скоро съвкупност от емоции, отколкото от пиксели. За разлика от странно пустата първа част, оставяща те с впечатление, че локациите в нея са създадени единствено и само за да минеш през тях и да решаваш пъзели, тук имаш напълно жив и функциониращ свят, пълен с хора и движение. И усещането за самота и изолираност от реалността е изградено на базата на визия и звук, а не на суховата обезлюденост. Светът на Syberia 2 наистина е трудно поддаваща се на описание алтернативна реалност, която изобщо не ми се искаше да напускам.

Да, разбира се, че ако погледна на нещата от професионален ъгъл ще имам и критики. Голите факти показват, че като адвенчър играта има своите падения основно на ниво пъзели – отличаващи се на места с непростима елементарност, а на други – с продиктувана от практическа липса на логика сложност. Има доста моменти, когато трябва да обикаляш безцелно, без ясна идея къде точно се е появил някой нов предмет или с кой персонаж можеш да размениш нова реплика, отключваща пътя ти напред. Но това са си обичайните болести на жанра, от които май само Gabriel Knight III е успял да се изплъзне почти напълно. Поважното е, че Syberia 2 не успя да ми доскучае нито за миг, а това може би е най-важното. Така че с твое разрешение ще се върна към литературните отклонения, които лично за мен най-добре описват тази игра.

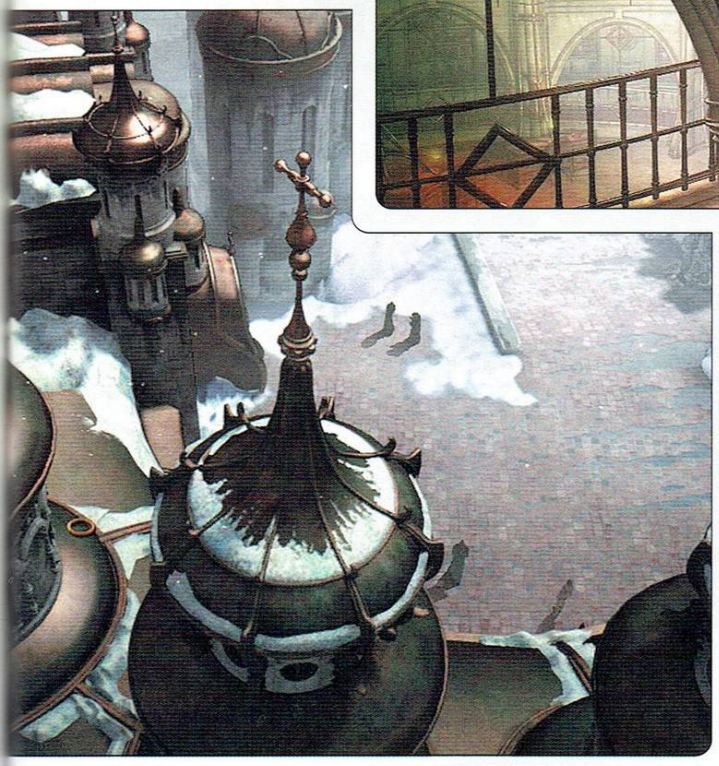
Знаеш ли на какво ми напомня Syberia 2?

Сумрачна зимна утрин. Първите слънчеви лъчи се опитват отчаяно да пробият булото на облаците, обгърнали хоризонта, докато небето на изток просветлява бавно, твърде бавно. Студът е всепроникващ, остър, плътен. Пари по кожата. Рояци от снежинки, наподобяващи замръзнали пеперуди, танцуват бавно из въздуха, носени от резките пориви на вятъра. Хижа, високо в планината, далеч отвъд границите на човешките предели. Лека и приятна миризма на бор. Дъх, който излиза от устата ти. Неописуема, мрачна белота, простираща се сякаш до края на света. Леката целувка на слънчев лъч, пробил небесната обсада. Потъващи в дълбокия сняг крака. Ръце, повдигащи няколко цепеници. Проскърцване на врата. Камина. Пукот на огън. Червени отблясъци по меките кожи, застилащи пода. Пламък на запалка, облизващ върха на ароматна пура. Димящо кафе. Тихо сумтене и размърдване под дебелите завивки на огромното легло. Лек трепет в гърдите. Преизпълнен с топлина поглед, насочен към разбуждащото се момиче. Слънчев отблясък в прозореца.

От все сърце ти пожелавам някой ден да изживееш нещо подобно. Определено не на монитора.

- Snake

Не веднъж отвореният край на някоя игра ме е изпълвал с надежди за евентуалното продължение. Това е така, защото големите игри просто плачат за експанжън, а когато имаме късмет и за сикуъл. За съжаление в деветдесет процента от случаите играчите, прекарали безсънни нощи над първата част на някоя култова игра, остават разочаровани от небрежността, с която разработчиците са подходили, разчитайки изцяло на успеха на предишното си отроче. В случая обаче



отвореният край на първата част е довел до едно достойно продължение, което с ръка на сърцето препоръчвам не само на тези имали удоволствието да изиграят Syberia I, но и на всеки фен на жанра.

Какво се е случило до тук? Главната героиня Кейт Уокър е млада нюйоркска адвокатка, която трябва да премине през куп изпитания за да намери Ханс Воралберг, наследникът на френска фабриката за аутоматони. Което никак не беше лесно тъй като единствената връзка с Ханс, са писмата които той е изпращал през последните години на сестра си. След всички трудности тя най-накрая успява да настигне Ханс, който е поел към приказния остров Сиберия в преследване на една мечта. Кейт решава да му помогне, оставяйки зад гърба си целия си досегашен живот, заедно със всички успехи и възможности, които бъдещето и предлага. И от тук започва втората част, влакът с който се придвижвате му свършват въглищата и вие спирате в малко градче, което е последната спирка на цивилизацията преди огромната ледена пустош, за да презаредите.

Още с излизането от влака и с първите крачки, които правите из градчето Романзбург, ще ви направи впечатление, колко жив е светът около вас. Почти непрестанно вали и докато ходите оставяте следи в снега, които с течение на времето избледняват. Най-различни животни минават покрай вас, просто трябва да видите катеричка претичваща по парапета на влаковия перон или пая-щите на тавана на полковник Емилиов. Когато Кейт мине през някоя локва, се появяват малки вълнички на местата на които тя стъпва, а във водата може да видите отражението й. Много добро впечатление прави и начинът по който тя спира след като се е затичала. Кейт не се заковава на място, а леко подскача с последната крачка и спира на пръсти. След като в един момент от играта облечете зимния екип, който включва чифт слънчеви очила, главната героиня винаги ги слага преди да излезе някъде на открито и ги сваля чак когато влезе на по-сенчесто място. От време на време се случва и някоя преспа сняг да падне от някой покрив, въобще във визуално отношение пичовете от Microids са пипнали доста по детайлите, а това поне за мен е много важно. Просто когато всичко е изпипано това показва отношение към играча и заслужава аплодисменти. Но най-важното нещо допринасящо за цялостното усещане за реалност в играта са персонажите. Като изключим двамата ви спътниците Ханс Воралберг и аутоматонът Оскар, в играта има още 23 NPC-та, с които имате взимане даване. Всеки от тях е озвучен от професионален актьор, има своя собствена история и отношение към героинята, като не всички ще са приятелски настроени. Братята Иван и Игор, които са решени да стигнат преди вас до Сиберия за да могат да се доберат до слоновата кост с която искат да търгуват, пречат на Кейт почти през цялата игра.

Куестовете в играта са доста разнообразни. Има най-обикновени задачи от рода на занеси този предмет от тук там, както и от стандартни пъзели. За да решите някой от загадките ще трябва да мислите логично, докато решението на другите ще изисква наблюдателност по време на цялата игра или пък хинта ще се намира някъде под носа ви. Ще си позволя да ви издам една от загадките за да ви дам пример, когато Кейт трябва да измъкне от Манастира болния Ханс, в една от зградите има висящи 12 свещи, някой от които трябва да бъдат запалени, за да се отвори нещо наподобяващо прозорец. Броя и местоположението на свещите които трябва да запалите се намира върху една стена под изображението на светец, което трябва да изтриете с четка.

- Irenicus

PAINKILLER

Автор: Freeman

„Да тръгна и по долината на смъртната сянка няма да се уплаша от злото“

Псалом 22:4

Замръзнал апокалипсис.

Някой се е пресегнал през необозримите дълбини на космическата супа;

...от място, където битие и небитие не съществуват, а времето е всесилно да не бъде себе си, защото няма русло.

...където хаосът е простота.

...от селенията на чистата енергия.

...където простотата е висша метафора на съвършенството.

...от дома на боговете.

...където те умират, преди да се родят и живеят вони.

...в снагата на всесилното време.

Някой е хванал милионна част от мига и я е превърнал в застинала вечност.

Замръзнал апокалипсис.

Вървя през долината на смъртната сянка и не изпитвам страх.

...само възхита.

Тук няма смърт.

...само първопричини.

Тук няма жива душа.

...само призраци.

Замръзнал апокалипсис.

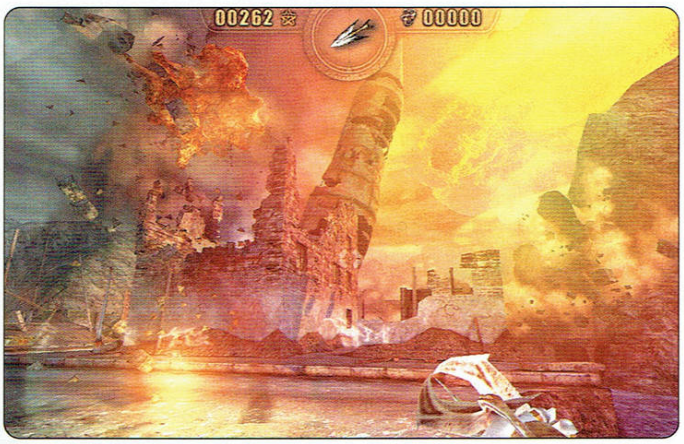
Минавам покрай яките снаги на катапултите. В широкия им еднорък размах дебне мощта на разрушението. Дългото рамо на първия се е устремило към върховата си точка, повлякло силата на инерцията и опънало дебелите въжета, теглейки след себе си обвит в пламъци каменен къс и опашка от сив пушек. *...Замръзнали.*

Огнен взрив и политнали във всички посоки каменни късове бележат мястото, където изстреляният от втория катапулт отломък е врязал хищническата си омраза в царствената невъзмутимост на крепостната стена, отваряйки в плътта ѝ раздробена рана. Повлечени от гравитацията парчета и една щурмова стълба пропадат към земята...

Нагнетен до експлозивност с бясна динамика и движение миг от величествената красота на разрухата.

...Замръзнал.

Затичвам се с бързи крачки. Натъквам се на обвит в облаци кафеникав прах хълм и спирам в няма неспособност да помръдна. Втренчвам се в навяващата асоциации за внезапно изскочил от дупката си гигантски, разярен таралеж композиция. От прихлупващата очертанията на възвишението прашна пелена като озлобени стършели навън стърчат копия, пики, стрели, мечове, пряпорци и знамена. Остри, кръвожадни, зли. Търсещи плът, застинали насред устремния полет, замах или мушкане.



Един малък хълм, обвит в прах – паметник-епопея на отчаяно и непреклонно опълчение.

...Замръзнал.

Лай на картечници ме извиква да продължа. Дълбоки траншеи са впити като тлъсти пиявици в плътта на земята. В утробите им – сандъци, опорни греди, чували, стълби, разпръснати от помитащата ярост на взривовете летящи отломки. Картечните гърла бълват смърт и бял огън.

...Замръзнал.

Прескачам окопите. Прекрачвам в следваща реалност. Стъпките ми се гонят по улиците на потъващ в разрушения град. Дивите коне на войната вилнеят на воля тук. Като развалени зъби стърчат осакатените, опушени скелети на сградите. Въздухът е хаос от предмети и отломки. Подминавам подхвърлената от силата на взривната вълна конска каруца. Мога много точно да си представя как взривът я е подхванал отдолу и малко отстрани, повдигнал я е усуквайки я леко, при което тя е започнала да се разпада – предницата ѝ е разрушена, следвайки центробежността колелата са се отделили и отлетели в страни – и тъкмо да я направи на трески, същият онзи *Някой* е щракнал копчето на времето...

И всичко е замръзнало.

Недалеч огромен комин на заводски комплекс се срутва. Гигантската му конструкция се пречупва на сегменти, изхвърляйки във въздуха залпове прах, отломки и части от страничната ремонтната стълба...

В пристанището потъва военен лайнер...

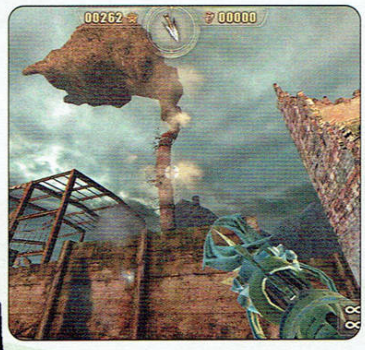
Разрушеното тяло на бойна ядрена ракета стърчи наполовина от силоза...

В далечината, над всичко, обляна в кърваво-огнено зарево, е извисила снага ядрената гъба на Армагедона...

И всичко е замръзнало!

Насред чудовищния си устрем.

В полето на смъртта, приятелю, няма никой друг и не се движи нищо. Освен теб. И безплътните призраци, които неотлъчно те преследват – за да те направят един от тях...



Тези, които са изиграли вече играта, с лекота ще разпознаят описание на последното ниво на **Painkiller**. Следва да си зададете един много важен въпрос – „Защо?". Кое може да накара един рецензент да започне статията си с финала на играта? Ще се опитам да обясня, използвайки случая да синтезирам и обобщаващо заключение за нея – нещо, което принципно също се оставя за накрая:

Painkiller е безапелационно най-добрият шутър, появявал се от началото на годината (вероятността да остане такъв и до края е съвсем реална, особено ако отново отложат **Doom 3** и **Half-Life 2**, а и дори да не го направят) и именно в последното ниво е намерил най-красноречив и концентриран израз отговорът на въпроса „Защо?", който в първичния си, *причинен* смисъл, е много прост в случая – защото го правят правилните пичове и те са... славяни.

Вторичният, *следствен* ефект от горния факт е, че като резултат от него, в играта – впрочем реализирана по най-древните канони на жанра, когато геймплеят беше семпъл, директен, брутален и наситен с първична динамика – е инжектирана доза *характерна* гениалност, напълно достатъчна, за да я превърне в нещо много повече от елементарното търчане по нива и изтребване на пълчища от чудовища. Нещо повече – в **Painkiller** – на едно много неуловимо, сенситивно, първично ниво – е вплетена философия. Защото когато човек създава нещо – каквото и да е то – той винаги по някакъв начин оставя своя почерк, или своята безличност в лошия случай, върху него; и част от философията си – вътре. В западния свят философията у човека отдавна е удавена от комерса и дори когато той има таланта, му липсва духовността, а тя винаги е била отличителна черта на славянските народи. Много жалко, че мнозина към днешна дата се опитват усърдно да го забравят и изкоренят в себе си, но това е една друга тема...

Последното ниво е смъртоносно гениално и въздействащо. Не като левъл дизайн, не като геймплей, не като динамика – тия неща почти липсват – а като философия. Философия, превърната тук, а и в играта като цяло, в АТМОСФЕРА.

Финалното ниво ще ви накара да се замислите, ще ви докосне по особен начин, ще искате да го видите отново и отново – ей тъй, само за да се разходите из него, повярвайте!

Ако не го направите, значи аз съм или идиот – защото единствен съм се шматкал вътре *само* заради удоволствието да съм там, да попивам внушенията и да се зареждам с гения на създателите му – или просто съм изгубил връзка с реалността, мислейки си, че българинът е запазил славянското в себе си, че в гените му са се съхранили корените и че в черепната му кухина се помещава нещо повече от промитите мозъци на запад, за които животът е надут балон от клишета на телевизионни реклами, но... това също е друга тема, по дяволите.

Иначе за играта какво друго да ви кажа – най-важното го казах – останалото са просто подробностите, които изграждат всеки един шутър. Но на които вие държите, нали? Хех, ами... значи – няма как, ще трябва да се пише още.

„Господ е моя светлина и моe спасение;
от кого ще се боя?
Господ е крепост на моя живот;
от кого ще се плаша?
И полк да се опълчи против мене,
няма да се уплаши сърцето ми;
и война да се дигне против мене,
и тогава ще се надявам.

Псалом 26:1-3

След тежка пътна катастрофа с летален край, Даниел Гарнър е заклещен между Рая и Ада, в неутралната зона между селенията на великите сили.

В свят, в който божествата имат тежката дума, нищо в живота не се случва случайно, дори в отвъдния. *Още повече в отвъдния!* Преди да получи правото да продължи към Рая, за да се срещне с жена си, на Даниел ще му се наложи да направи една-две услуги на Господ. Мокри услуги. Защото, като всеки с достатъчно власт, Всевишният също не обича да си цапа ръцете и някой друг трябва да му извади кестените от огъня. Е, това последното не е съобщено в прав текст, разбира се. Официалната версия е, че лошите демони, начело с Луцифер са решени да понатворят малко лоши работи и някой трябва да ги спре, ама Дедо не може, та ще трябва да е Даниел. Щото – видите ли! – в противен случай адските и райските сили щели да влязат в директен сблъсък и щяло да стане още по-лошо – некви Армагедони, Кармагедони: Карпокалипс Нау и прочие лайна щели да се разхвърчат и да оцапат тапетите на облачета в покоите на Стареца. Няма да интерпретирам повече по темата и да давам предположения защо все на добрите им се налага да мислят и съобразяват с проблема за избягване на евентуални сблъсъци и как пък веднъж небесното войнство не се изтъпани с цялото си величие пред адските орди и ония благоразумно да си свият ципестите крилца и да си се врътнат обратно към казаните с катран. Или защо винаги, ама ВИНАГИ нашият и само НАШИЯТ човек е ЧОВЕКЪТ, който е способен да свърши работата.

Просто историята е подобаващо тъпа и точка.

Така или иначе на мистър Гарнър ще му се наложи да изтърбуши двайсетина нива, отдавайки се на опияняващата и умопомрачителна необузданост на освободено от всякакви морални задръжки насилие – фикцията за абсолютното щастие за садиста във всеки от нас – и да ги изчисти от присъствието на обитаващата ги в количества, навяващи асоциации за хранителна среда, гледана под микроскоп 3 дни след като в нея е пуснат вирус, всевъзможната адска паплач.

Painkiller притежава почти възможно най-изчистения и опростен

dev people can fly pub mindscape жанр екшън url www.painkillergame.com pc 1.8ghz, 128mb ram, 64mb vram cd 2 усвояване 40 минути прилича на serious sam

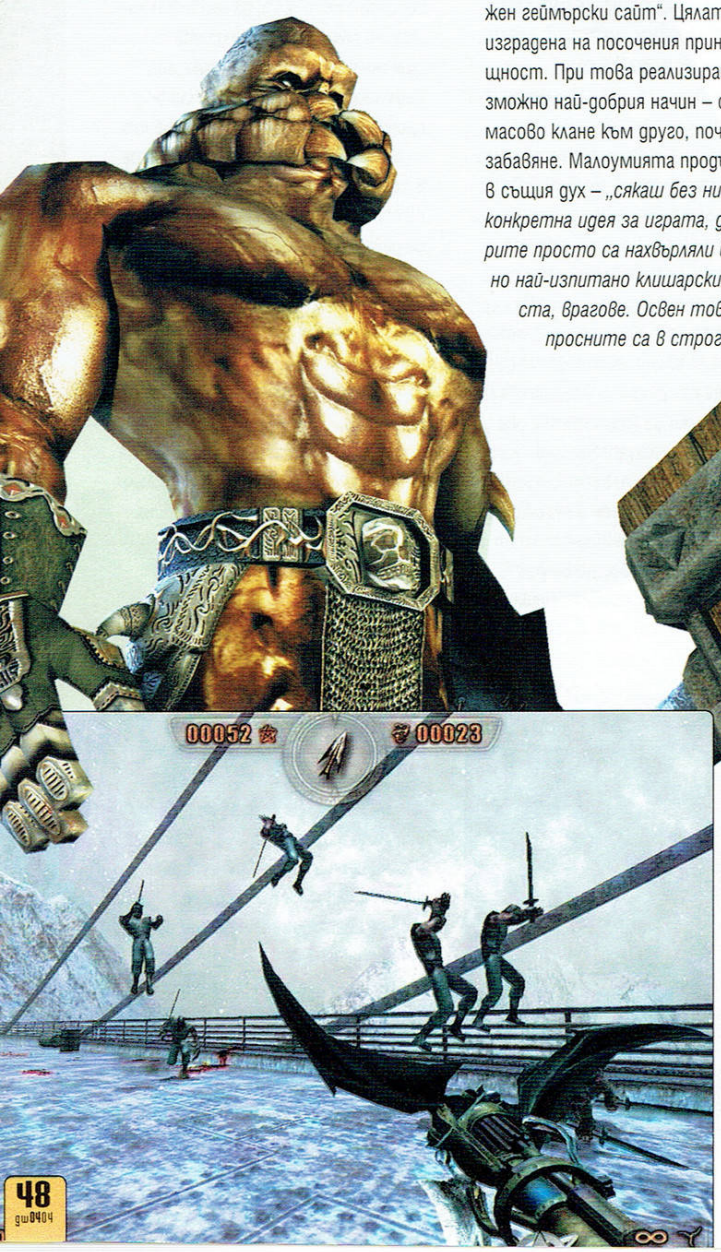
геймплей. В нея няма нищо, което да затормози и възпрепятства по какъвто и да е начин ненаситната кръвожадност на играча. Цялата концепция е впрегната единствено в услуга на клокочещата в усойните дебри на животинското ни начало и напираща да се освободи от оковите на цивилизоваността първична агресия. Още със стартиране на първото ниво пълчища от ужасяващи, гнусни твари небрежно ще почукат по стената на делничното ви самообладание и под напора на стихийната им целеустременост тя ще се срине, отстъпвайки място на тънката преграда атавистичен страх и ненавист – последен подстъп към оголеното съзнание и полудата – и за да ги задържите подалеч от крехката му същност, от вас ще се иска само да натискате спусъка. Никакви пълнители, никакво презареждане на оръжията – стреляте докато свършат мунициите; никакво забавяне при смяна на оръжията, никаква тромавост при придвижване – напротив, „играта хвърчи"; никакъв индикатор за умора; никакви зони на поражение – нищо, освен свободата да се отдадете на всепомитаща ярост. Мой тип игра, с други думи. Ама много мой тип. И не ме интересуват писанията на някакви набедени западни рецензентчета, които с типичното си култивирано скудоумие, плод на белокорите им гладки мозъчета, са пропуснали да схванат нещо много простичко – че някои игри са създадени с мисълта за чист ентъртеймънт, освободен от излишно усложняване и дисбаланс.

„...всяко помещение е по някакъв начин изолирано от другите и играта за кратко ви потапя в ритъм от рода „влез-избий всичко-излез..." Приятната система от чекпойнти ви спестява дори усилието да се записвате (нали все пак и за това се иска мозък!)" – ето какво е сътворило дебилното задклавиатурно устройство, гордо окичило се с длъжността „рецензент в престижен геймърски сайт". Цялата игра е изградена на посочения принцип, всъщност. При това реализиран по възможно най-добрия начин – от едно масово клане към друго, почти без забавяне. Малоумията продължават в същия дух – *„сякаш без никаква конкретна идея за играта, дизайнерите просто са нахвърляли възможно най-изпитано клишарските места, врагове. Освен това въпросните са в строга пропорционалност между опасността, която представляват, и броят им. И ако дизайнерите не са им казали да стоят на определена снайперска позиция, просто тичкат към вас. А като имате предвид, че самото място за въпросното тичане не е кой знае какво, тъй като се биете в сравнително ограничени местности (от единична стая до площадката в квартала)... да се чуди човек за какво им е бил тоя Havoc енджин..."*

Да се чуди човек, до къде може да се простре глупостта на някои от представителите на вида. В друг случай – ако не бях убеден, че природата понякога допуска и грешки и това е една от тях – бих предположил, че пичът е играл друга игра.

Първо, левъл дизайнът в **Painkiller** е брутален и заслужава много повече от няколкото изречения, които ще му отделя, но няма място за повече. Няма да говоря за раздвиженост, разчупеност, и прочие – всичко това без друго е част от характеристиките му – по-важното е, че е перфектно напаснат към точно този вид геймплей и е дяволски разнообразен. Няма две еднакви нива. И последното нещо, което са нивата, е клаустрофобични. Те са огромни! Само един красноречив факт и спирам – в тая игра има засилка, пичове (за несведущите – поредица от прецизно изпълнени скокове напред, при които с всеки следващ се постига ускорение, благодарение на придобитата инерция от предходния), при това такава засилка, каквато няма да видите и в Quake 3. Има и „дабъл джъмп". И знаете ли какво – те не са вложени в геймплея само защото така им е харесало на дизайнерите, а защото има предостатъчно пространство и възможности да бъдат използвани.

Второ, врагове са всичко друго, само не и нахвърляни безразборно из нивата – няма как да бъдат, защото са навсякъде. По отношение на количеството напираща за скалпа ви паплач, **Painkiller** предлага достатъчно поводи, провокиращи директни съпоставки със **Serious Sam**. Но тази игра НЕ Е **Serious Sam**! Няма нищо общо с приветливата пъстрота, лъхаща от Сериозния. Там все едно стреляш по капачки, тук изчадията ти изкарват акъла. Там несметните пълчища просто си напират към вас, тук – принципно по-ма-



лобройните тълпи – гонят със страстта и настървението на кръвопийци и, макар действително единствената отчетливо доловима в поведението им мисъл да е желанието им да ви докопат, далеч не всички налитат с онази специфична безмозъчност, характерна за играчки с навита пружина. Но има и такива моменти, признавам. Самите нива са структурирани по начин, който принуждава враговете ви да са маааалко по-умни и да избират пътя си към вас. Поляците от *People Can Fly* са комбинирали особеностите на терена с атакуващи ви в близка дистанция изчадия и такива, които ще ви „помпат" от разстояние, при това по завидно добър начин. Разнообразието от противници, респективно – видове атака е напълно достатъчно, за да им позволи да създадат игра, изпълнена с несекваща динамика и точно преценен баланс на трудността, така че да предложат на играча преживяване с адски висок коефициент на гарантирано удовлетворение. Като цяло **Painkiller** е многократно по-класна игра и всякакви сравнения със Сериозния, изречени сериозно, са несериозни.

В края на всеки Акт (а те са общо 5), ще се срещате с по един бос. Но като казвам бос, имам предвид БОС! Тия пичове не си знаят сантиметрите – надали могат да броят до толкова – гигантски чудовища, извисяващи се като вавилонски кули. Подозирам, че върховете на рогата им гъделичкат ангелчетата по деликатните задничета и това всъщност е основната причина да бъде насъскан нашия човек срещу им, но нейсе. Като изключим първия, унищожението на всеки от тях е своеобразно предизвикателство към наблюдателността и досетливостта на играча – само с „пуцай Куме", няма да стане. Или, както бихме казали в разговорното си битие: „Всеки си има цаката".

„Благословен Господ, защото Той чу гласа на молбите ми."

Псалом 27:6

След лекото разочарование от FarCry се молех същото да не се случи и с Painkiller. Челите впечатленията ми от демото преди 3 броя може би пазят някакъв спомен за емоцията, която тогава пробвах да вложа в статията си.

Умишлено се възползвам от факта, че във въпросния „фърст луук" отприщих толкова страст и конкретика за атмосфера, оръжия, физика, графика и звук. В настоящия преглед (като изключим началото), съвсем умишлено, се дистанцирам от напиращия в мен патос и се придържам към обобщаващ стил на поднасяне на информацията. Любопитните да почувстват в по-пълна степен **Painkiller** могат да прочетат старите ми писания, не искам да се повтарям.

Но ще кажа, че всичко, което тогава в безпаметната си еуфория написах, с пълна сила, че и повече, важи за финалната версия.

Да, Господ като че ли наистина чу молбите ми. Играта ме помете от реалността. За няколко дни откраднах времето за работа, семейство, приятели, за да съм насаме с нея и й се посветих. И тя се оказа добра и отплащаща се щедро любовница.

Сега, дни по-късно, от дистанцията на времето вече спокойно мога да изброя достойнствата, заради които смятам, че **Painkiller** е безпрекословно задължителен за всеки почитател на жанра:

- Той е съвършено балансиран продукт. Левъл дизайн, графика и (най-вече) звук (о, този звук!) са се съчетали в една симфония на перфектността, дала живот на една от най-паметните и въздействащи игрални атмосфери, в които съм се потапял през живота си.

- Динамика, оръжия, физика и врагове са вплетени в неразривно цяло, изграждайки брутален, кървав, нахъсващ до екстаз сетивата геймплей.

- Картите, които получавате при изпълнение на обджективите на всяко ниво *(мини нивото само с един вид оръжие, събери определен брой жълтици или души, намери всички „сикрети", убий боса за определено време и т.н.)* и които можете да поставяте на специални слотове, предизвикателството да откриеш сикретите във всяко ниво, както и сериозната разлика в геймплея на различните степени на трудност гарантира един много висок коефициент на преиграване на заглавието. Тук отварям скоба, за да поясня две неща. Първо, картите са два вида, сребърни и златни – златните се задействат при активиране и действието им трае определено време, а сребърните прибавят бонусите си перманентно. Второ – душите, за които стана дума, са душите на убитите врагове, оставащи на „местопрестъплението" известно време. Когато ги събирате, минавайки през тях, покачвате здравето си с единица, същевременно бройката им се отчита и когато достигне 66, се трансформирате за кратко в демонична форма, а тя... хм, впрочем убедете се сами какво означава „чувство за мощ".

„На Тебе, Господи, се уповавам да не се посрамя навеки; по Твоята правда избави ме..."

Псалом 30:1-3

„Ние правим игра, не енджин!" – споделя в едно свое интервю водещият дизайнер на *People Can Fly* в отговор на някакви критики относно техническите достойнства на играта – напълно неоснователно заяждане впрочем, защото тя изглежда смазващо и при това далеч не е толкова лакома за ресурси, както може да се очаква. Не знам доколко това са камъни в градината на **FarCry**, който от време на време успяваше да ме подхлъзне опасно близо до мисълта, че е игра, създадена да рекламира енджин, но аз съм по-склонен да мисля, че просто е начин на мислене. Единственият правилен начин на мислене – бих добавил – ако искаш никога да не се посрамиш.

И май няма какво повече да добавя.

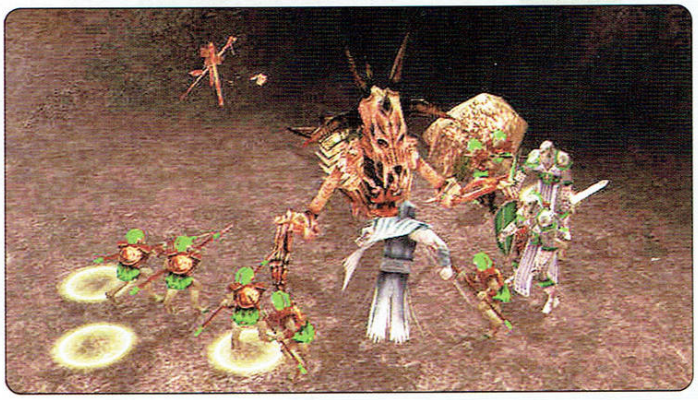
BATTLE MAGES

Автор: Fall-From-Grace

Има един такъв много специфичен момент, непосредствено след като излезе броят, в който идва времето за разпределянето на новите игри. Борбата е страшна, но славна, действат законите на джунглата, трябва да изядеш или да бъдеш изяден, трябва да... Добре де, поувлякох се малко, но е факт, че се изисква особено умение, за да не се натресеш на **Scooby Doo 2** или **Navy Seals 7**, примерно (скил, който явно липсва в керъктър дека на Br0k0, муахаха – здрасти, колега). С оглед на току що казаното, се почувствах доста заинтригуван, съзирайки приятна на вид кутийка с интересно изглеждащи картинки и – тъй като в редакционната джунгла трябва да си бърз или мъртъв (най-малкото като рецензент на качествени заглавия – здрасти Br0k0) – на секундата пуснах в действие неустоимия си чар и изкрънках да ревюирам играта, намираща се в нея.

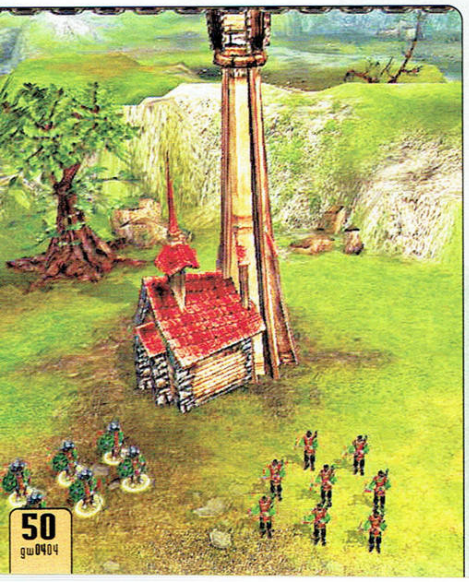
И точно се чудех колко лесно е минало всичко, когато с умерен потрес установих, че съм горд притежател на локализирана на български версия, в която е преведено... всичко. Спорно е доколко издателите са се прецакали, давайки си парите на некадърници под формата на преводачи (да ме извиняват споменатите, ама бих ги посъветвал да не си напускат постоянната работа), но това нас, потребителите, не ни интересува. Дори, ако погледнем под един такъв по-оптимистичен ъгъл, това може да се разгледа като малко по-сюрреалистична форма на забавление – като ви доскучее играта, си пускате някой брифинг и се кефите на приятния патос, стил 3ти клас. Ако обаче успеете да се абстрахирате от това (аз някак успях), игрицата се оказва доста зарибяваща и би била стряскащо добра ако не бяха някои недомислици и 1-2 сериозни бъга.

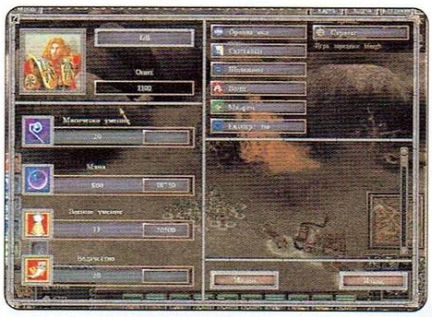
Историята е поредната фентъзи простотия и няма да хабя място с нея, още повече, че я има в книжката към играта. Тя, най-общо, ще ви разкаже за това как – водени от някакъв тъмен заклинател – немъртвите пак са лошите момчета (здрасти, UnDeaD) и само вие и единствено вие (прозяааав) можете да ги спрете. Предполагам, че на някой лют фен на фентъзито може да му се стори и забавна, на мен ми беше дотолкова, доколкото да не прескачам твърде много брифинги.



От гледна точка на геймплея **Battle Mages** се води реалновремева стратегия с RPG елементи и прочее бла-бла-помпозни-терминчета. Помните ли, че оригиналната концепция на **Warcraft III** трябваше да има застроен град и че златото се добива само с изпълнение на мисии? А, да – и армиите щяха да са по-малки? Ами тук е същото, минус някои от подобрите идеи на *Blizzard*, за съжаление. Играчът поема ролята на **Battle Mages** (буквално *боен маг*, но не мога да си скърша пръстите да го напиша това, сори много), който си седи на сигурно място в кулата, но изпраща духа си да се рее над бойното поле и да командва войските. През погледа на въпросния дух ще гледате и вие. Можете да играете кампания и мултиплейър (няма *skirmish* –тъпо!).

Да си поговорим за кампанията. В началото на всяка мисия ви се отпуска някаква армия и задача, която да изпълните. Войските са групирани в отряди и се придвижват прилежно под строй, а единиците не могат да се командват поотделно. Същевременно лентичката отразява живота на цялата група и понякога е трудно да се разбере кога някой ще ритне камбаната, въпреки че отделните войници са отбелязани с точки, мигащи в различни цветове – в зависимост от това колко бой са изяли. Ако пребият някого, можете да си купите друг в градовете, но трябва да е от същата раса, а, както се досещате, по законите за всеобщата гадост, точно в най-гадния момент такъв, какъвто ви трябва, задължително ще липсва. Иначе градовете са 4 вида и съответстват на расите – *хора, орки, елфи, гоблини*. Градовете не са под контрола на играча и водят самостоятелно съществуване – изпращат селяни да събират ресурси в съответните мини на картата, произвеждат войски (които понякога даже се включват на помощ). Дори имат някакво отношение към него (приятелско, неутрално, враждебно). В тях можете да купувате армия, да се цените за изпълнението на куестове (които, за съжаление, са доста еднотипни – свързани с разбиване на разни бърлоги или носене на нещо до града), успешното справяне с които ви носи злато. Същевременно ако сте намерили някакъв ресурс – камъни, дърва или храна, можете да го продадете в града на половин цена, при което собствените резерви на града от съответния ресурс се повишават. Това е важно, защото когато ресурсите достигнат определен лимит, следва ъпгрейд и респективно – нови единици за купуване. Някои от мисиите ви всъщност ще се заключават именно в това – да ъпгрейдне-





те някой град до определено ниво.

Важен за отбелязване е фактът, че войниците ви трупат опит и преминават през няколко нива. При достигане на елитен статус, можете да ги ъпгрейднете до следващ вид войска (не е възможно при всички). Тук има един много тънък момент, благодарение на който можете доста елегантно да измамите играта. Имате си показател *leadership*, показващ колко голяма армия можете да водите. Обикновените войскари се нуждаят от една точка, но по-мощните и скъпи могат да изискват 3-4. Това обаче важи при положение, че си ги купувате, ако просто ъпгрейднете отрядите си, можете да надвишите доста максимума си *leadership*, което е сериозен бонус. Останалите ви показатели са:

Военно умение – завишени характеристики на единиците;

Магическо умение – имате достъп до по-високо ниво магии и повече мана.

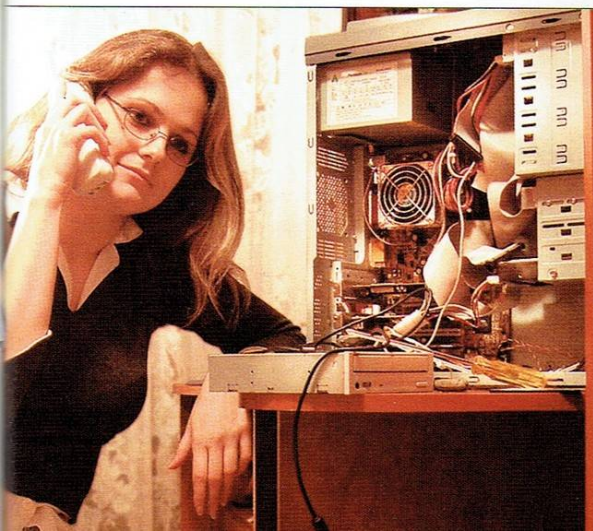
Както си му е редът, повишаването им става с трупкане на опитче, придобивано с повечко кютекченце. Последното не е проблем – цяла игра това правите. Тук има един доста грубиянски експлойт, с който можете да качите над половин милион точки опит, обаче си го открийте сами, хехе. Самите магии са доволно много и правят какво ли не – от всякакви лоши неща на враговете, до всякакви хубави на вашите пичаги. За протокола – да, има и огнени кълбета и светкавици и пр. Наблюденията ми обаче показват, че доста от тях са напълно или в голяма степен безполезни. Освен това, очевидно поради бъг, кастването на магии не взема мана – безкоментарно просто. Въпреки това, без насъщни заклинания като лекуване, замразяване и разните щитове сте за никъде, особено срещу някои доста гадни магьосници, способни да пребият половината ви армия за секунди. За да предотвратите това, събирате разни артефакти, които прикачате към даден отряд, като някои дават доста впечатляващи бонуси, обаче не се привързвайте много към тях защото… Ами, хм, в един момент играта просто весело ще ви вземе събираната с труд армия и ще ви пусне с някакви идиоти и – айде пак отначало. Очевадно е, че с това се цели да има някакъв смисъл събирането на злато, но е дразнещо – отпаднала е една много хубава опция, обикновено носеща много трънка на играча, да съхрани ветераните си колкото е възможно по-дълго .

От техническа гледна точка, доколкото мога да преценя, **Battle Mage** изглежда добре. Графиката е красива и доволно детайлна, особено ако приближите камерата максимално близко до земята. Картите са изпълнени с рекички, езерца, гори, различни сгради, мотаещи се чудовища. Градовете притежават уникален архитектурен стил, единиците са хубаво анимирани и прилично изобразени. Спец-ефектите на магиите, разните му там огньове, светкавици, ледове са красиво реализирани. Това прави играта тежичка за по-слаби машини и в големите мелета би позавлачвала доста забележимо.

Що се отнася до звука, много дразнещо е, че единиците имат по 1-2, адски втръсващи реплики. Мелодийките са приятни, малко на брой и също омръзват. Свързаните с историята диалози са озвучени – благодаря на бога – на английски, обаче субтитрите са си на български и това внася едно ново измерение в **Battle Mages**, за което създателите на играта едва ли са се и досещали и което я превръща в едно по-комплексно заглавие, добавяйки мини-игричката – „Открийте десетте грешки".

Сега, четейки написаното, може би не ви става ясно, но на мен играта доста ми хареса и успя да ме върже пред компютъра докато не я превъртях – и то не само защото имах да пиша за нея. Тя е пълна с добри идеи, обаче няколкото сериозни спънки ѝ пречат да се издигне над средното ниво. Като цяло основен проблем е елементът на скука, породена от огромните карти, съчетани с мудното придвижване на вашите хора и леко еднообразните вече към края мисии, както и средно клишираната история. Трудността е зверски небалансирана. Някои мисии изискват да сте факири и могат да ви скъсат нервите, а други са си разходка в парка, която приключва за 15 минути, като последователността на тези крайности е абсолютно произволна. Въпреки това, ако успеете да преодолеете тези негативи, играта като нищо ще ви зариби дотолкова, че да се чудите как е станало.

dev tarrgem pub grammis жанр стратегия url www.gramis.com/igra.php?id=20 pc 733mhz, 256mb ram, 64mb ram cd 1 усвояване 1 час прилича на warcraft 3



Компютърни системи

Хардуерни и софтуерни консултации

Оптимизации на системи

Асемблиране на конфигурации

Ще се изненадате колко неща могат да бъдат направени по телефона. Обадете ни се!

089 114 113

Без увеличение на телефонната тарифа!

DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS

Автор: Damond

Из дневника на генерал Фридрих фон дер Айзенховер:

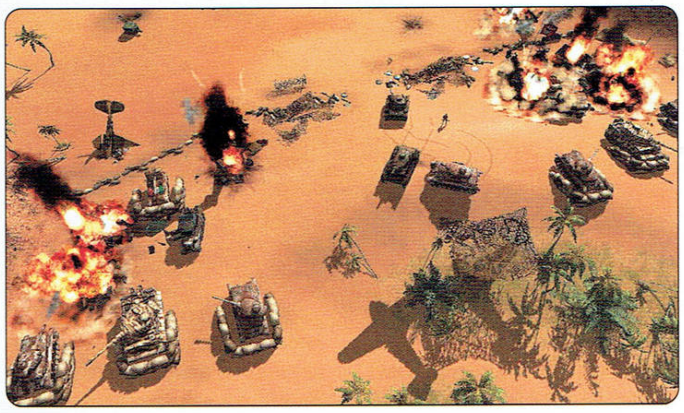
***15 февруари 1941**. Войната продължава вече трета година. Последните 350 дни прекарах под палещото слънце на Северна Африка. На 12 февруари предадох командването на генерал Ервин Ромел. Сред правомощията му открих закодирано писмо от Нази със заповед за непосредствено наблюдение. Проведох специален инструктаж на адютанта му. Защо фюрерът изпраща непроверени хора?*

***30 март 1941.** По заповед на главнокомандващия, 15-та Танкова дивизия започна обсадата на Тобрук. Изборът на Главната квартира, макар и направен под натиска на италианските ни съюзници, се оказва учудващо правилен. Генералът демонстрира впечатляващи умения относно водането на война в пустинни условия. Адютантът му докладва за голям брой изпратени и получени писма, непреминали по стандартната процедура. Попаднах на следните редове: „...С оглед на напрегнатата ситуация и необяснимата мудност на италианското командване реших да игнорирам заповедите и да поема нещата в свои ръце колкото е възможно по-скоро...“*

Ще отложа разследването. Засега.

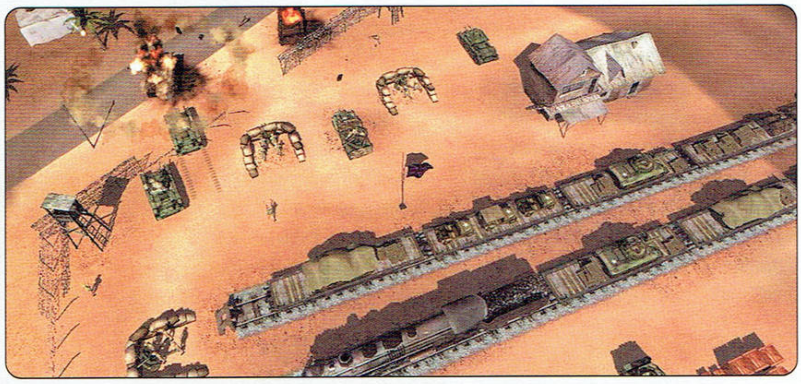
***18 ноември 1941**. Съюзниците си върнаха Тобрук. Генералът заповяда отстъпление към Газала. Изолиран съм почти напълно от бойните действия. Предполагам, че започва да подозира заговор. Забелязвам затопляне на отношенията му с Ерик фон Хартман, който бе отстранен поради симпатиите си към Съюзниците и по-специално към лейтенант Синклер. Повсеместно се налага прозвището „Пустинната лисица“ и всеобщото преклонение пред тактическия му гений.*

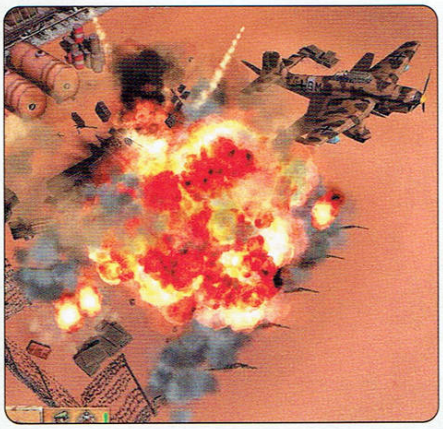
***16 януари 1942**. Преминахме през самия ад. Постоянни сражения през последните месеци. Припасите и амунициите са на привършване. Генералът реши да изчакаме новите доставки, преди да продължи към Ел Аламейн. Отговорът от Главната квартира засега е отрицателен. Какво се случва в Европа?!*



***26 май 1942.** Пробихме британската защита при ивицата Газа. Изтласкваме Съюзниците на изток.*

***30 юни 1942**. Достигнахме Ел Аламейн, намиращ се на 96 км западно от Александрия и на 240 км от Кайро. Войската е в състояние на почти пълно изтощение, в движение са само 50 танка. Единствената опция е плененото вражеско оборудване и амуниции. Основните немски части са ситуирани на Източния фронт. Поредната молба за подкрепление получи решителен отказ.*





Втората световна война не може да бъде разказана. Зад сухите статистики и факти се крият твърде много лични трагедии, излъгани надежди, кротко недоумение пред ставащото и невъзможност да бъде обхванато с един поглед. Победи и поражения. Двете страни на една и съща монета. Победители и победени. Понесли еднакво болезнени загуби, неосъзнали защо и как са били захвърлени във водовъртежа на събитията, довели до взаимното им унищожение. Незначителни подробности, погрешни решения, предрешили съдбата на цял един свят. Да, това е поредната игра, създадена за забавление, насочена към един период от човешката история, който не може да бъде лесно забравен или преживян. В добавка е и доста приятен RTS, а усещането, с което бе тестван, почти се доближава до заветното определение „удовлетворително“. Казано от човек, който притежава вродена непоносимост към стратегии, горното може да се възприеме като похвала.

Накратко: три режима на игра, ако не броим мултиплейъра.

Story mode (6 мисии на Оста и 8 със Съюзниците), който разкрива взаимоотношенията на двама приятели, оказали се в позицията на врагове – Ерик фон Хартман и Грегъри Синклер. **Campaign** – позволява ви да си изберете само едната страна, без да се придържа строго към историята.

Scenario ви дава възможност за преиграване на всяка изпълнена вече мисия. Не мога да пропусна и почти перфектния туториъл, който ви

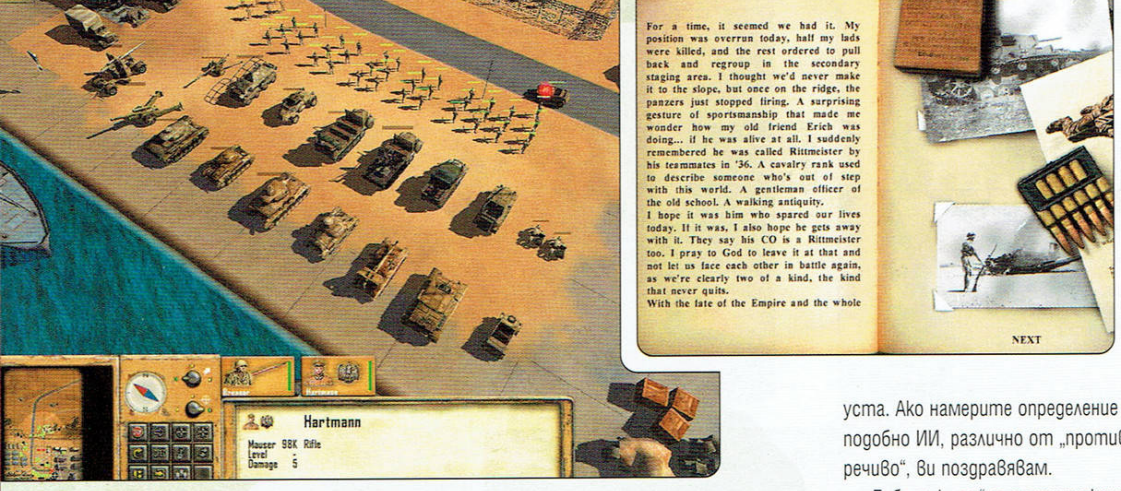
стоварва огромно количество информация и почти от самото начало осигурява всички ресурси на една значителна по размери база данни. Под „ресурси" разбирайте хора, танкове, камиони и лек намек за въздушни подкрепления. Наслаждавайте им се, докато можете, защото впоследствие бройката им значително се редуцира – най-вече когато са необходими, всъщност.

Понякога се чудех защо причисляват тази игра към стратегиите, тя си е направо тактическа – липсва строене на сгради, ъпгрейди, единици и събиране на някакви екстри от околните скали и дървета. Това от своя страна, си е бонус. Не мога да си представя как някой може да се вживее в ролята си на немски генерал, докато отчаяно търси място за поредната къщичка, произвеждаща работници или се чуди кога ще успее да рисърчне Щурмтигъра. Усещането в Desert rats е почти като в онзи тип филми, когато радиостанцията пищи постоянно, навсякъде се размотават карти и флагчета, войници хвърчат наляво-надясно с никому неизвестни поръчения, а главнокомандващият седи щастливо сред целия този хаос и кротко пресмята дадените жертви. Едновременно вътре в самата битка и леко дистанциран от нея.

Въпреки опцията за определяне скоростта на игра, действието си остава леко мудно – все пак придвижването на армията изисква време. Прибавяйки и изключително полезната пауза, по време на която се дават основните заповеди, си представете за какво влачене иде реч. Да не забравяме и мисиите дълбоко в тила на врага, които изискват внимателно промъкване, а нерядко и прибежки и припълзявания покрай сградите при звука от поредния прелитащ самолет.

ВЪПРЕКИ ВСИЧКИ НЕОСПОРИМИ ПЛЮСОВЕ, СЪЩЕСТВУВАТ САМО ТРИ ПРИЧИНИ, СПОСОБНИ ДА ВИ НАКАРАТ ДА СТИГНЕТЕ ДО КРАЯ НА ИГРАТА: ОГРОМНА И НЕОБЯСНИМА ЛЮБОВ КЪМ РТС-И, СВОЕОБРАЗЕН ГЕЙМ-МАЗОХИЗЪМ ИЛИ ОБЕЩАНО СПОНСОРСТВО ОТ РАЗПРОСТРАНИТЕЛИТЕ.

След кратък и често пренебрегван брифинг преди всяка мисия, се пристъпва към внимателно подбиране на най-подходящите за момента типове войски и военни машини. Всяка единица си има съответна цена под формата на т.нар. mission points. Примирете се с мисълта, че точките винаги са и ще си останат недостатъчни. Ако скаутското джипче не ви допада и медиците се окажат повече от необходимото, може да ги размените срещу лек танк или някой симпатяга с огнехвъргачка. Всъщност, последният се явява и една от най-мощните единици в играта – в сравнително малък радиус изгаря всичко по пътя си. Ако бъде застрелян, резервоарът с гориво на гърба му експлодира, нанасяйки допълнителни щети. След като стана дума за единици – какво е армията без герой? Забравете за основни, второстепенни, скрити и прочие цели на мисията, важното е той да оцелее. Героят, де. Да бъде изкъпан, преповит, добре нахранен и старателно забавляван през цялото време. Факт е, че при вкарването му в някое превозно средство се увеличава обсегът на стрелба, но освен това, друга полза не видях. Реално полезните юнити са пехотата – *пушкаджии* (предпочитаното пушечно месо, способни да карат по-леките превозни средства); *картечари* (поразяват по няколко цели едновременно), *скаути* (по-голямо поле на видимост от останалите); *сапьори* (ако сте изпуснали да си вземете такъв в началото, очаквайте ефектни експлозии, защото врагът използва доста мини); *гренадири* (ужасът за танковете и оръдията), *медици*, споменатите *огнехвъргачи* и *снайперисти* (освен очевидното предназначение, перфектни за прочистване на картечни гнезда и противотанкови оръдия, без да се унищожава самото оборудване). Всяка единица притежава фиксирано поле на видимост и обсег на стрелба. При настаняването на пехотинец в превозно средство се прибавя някакъв бонус към характеристиките на возилото. Постарайте се да запълните всички налични места в машината – действа по-ефективно. *Танковете*, предвид историческия период, са от основно значение за играта. Те си имат зони на поражение, т.е. гледайте да целите вражеските странично или отзад, ако желаете да ги унищожите напълно или в купола/веригата, ако искате само да ги обезвредите. Само не си мислете, че това са единствените машини в играта – около тях се мотаят всевъзможни *камиони*: ***транспортни*** - в които може да си настаните паплачта с надежда за по-бързо придвижване; ***ремонтни*** – не смятам за нужно да обяснявам за какво служат. Няма как да пропусна *оръдията* – ***противотанкови, противовъздушни*** и ***артилерия***. Те



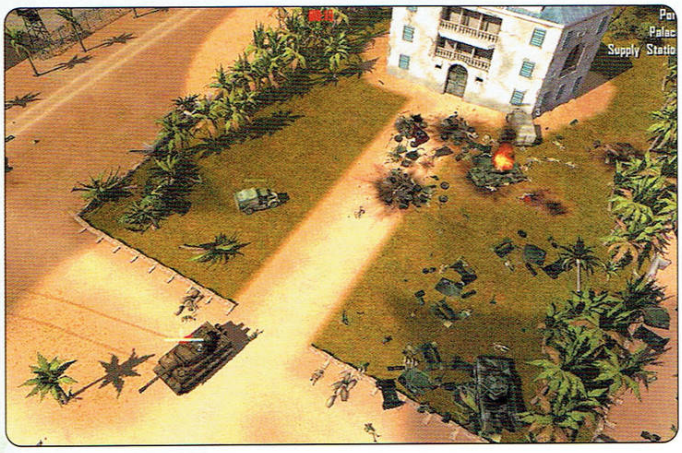
кротко се влачат на опашката на колоната, дърпани от камиони или пехотинци. За предпочитане - от второто.

При проява на героизъм и изпълнение на всички цели на мисията, получавате *prestige points*, които отварят специални единици. Доколкото мога да преценя по силуета на найскъпата, за немците това е самият Тигър. За разлика от останалите юнити, специалните се дават по веднъж. Затриете ли ги, трупането на споменатите точки започва отново.

Стигаме и до любимия патфайндинг. Заобикалянето на препятствия е доведено до почти пълно съвършенство. Започвам да разбирам защо горивото на превозните средства е свършвало толкова бързо. След като най-простата маневра от типа „заобиколи единствената постройка с размери на средно голяма тоалетна в тази част от пустинята" изисква изпълняването на толкова виртуозни маневри, си представям как се справят в малко по-населено място. Всъщност имах щастието да го видя на практика. Когато не си играят на флипер между сградите, събарят всички налични палми в околността. Ако случайно е останала някоя, се връщат на заден ход и я довършват. Защо въобще някои хора използват булдозери, след като съществуват военни камиони?! Положението се променя значително, когато насочим поглед към двукраките единици. Напук на всички възможни усилия и опцията за свободно придвижване, те се придържат към някакъв предварително избран и доста заобиколен маршрут. Дотук всичко е идеално, само едно нещо така и не успях да схвана. Опцията за режим на стрелба работи безотказно – моите хора не стрелят, когато се налага да пропълзят някъде, а ако са на *„fire at will"* отговарят на вражеските изстрели. Но защо когато стане въпрос за придвижването им, всичко се обърква. Какъв е смисълът да им позволя да се разхождат свободно, след като заковават на няколко метра пред някоя кула, пълна с лоши и я гледат оцъклено, чакайки поредния клик с мишката. Това се отнася и за медиците, в чиято спецификация с дебел шрифт е написано – пуснете ги сред останалите, те ще тичат и ги лекуват. Влачат си се бодро найотзад и не само, че не се опитват да спасят нечий живот, а не се сещат и да стрелят. Е, понякога решават да си изпълнят задълженията; най-често в разгара на голямото селектиране на единици се набутват я сред картечарите, я сред сапьорите.

Адмирации за вражеските единици, те почти винаги успяват да се скрият зад най-близката постройка и да изненадат подопечните ми в гръб. Нерядко се окопават старателно или покриват в траншеите покрай пътя, готови във всеки един момент да открият огън по непредпазливата пехота. В интерес на истината, изкушавам се да го отдам на случайност, тъй като попаднали веднъж в някакво превозно средство, придобиват странно поведение на камикадзе и в най-добрия случай заковават на място, готови да поемат всеки снаряд и да загинат с Янки дудъл/Дойчланд юбер алес на уста. Ако намерите определение за подобно ИИ, различно от „противоречиво", ви поздравявам.

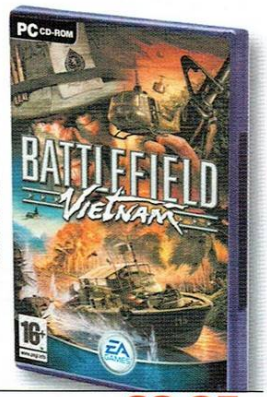
„Буболечките" пъплят из скрипта като немци по дюните. Въпреки всички неоспоримо плюсове, съществуват само три причини, способни да ви накарат да стигнете до края на играта: огромна и необяснима любов към РТС-и, своеобразен гейм-мазохизъм или обещано спонсорство от разпространителите. Ако нито едно от тях не е налице, следователно сте автор в списание, който просъсква през зъби най-нелицеприятни неща за всички възможни роднини на разработчиците, докато ядно се набира на бутоните. Накратко казано – в един прекрасен и абсолютно случаен момент, играта решава, че сте пропилели правото си на пауза, зуум, ротация на картата, сейв и подобни екстри, които смятате за свое исконна и неотменима привилегия във всяка подобна стратегия. Първо следствие – зяпате си войската от най-близко разстояния и по възможност най-неподходящ ъгъл. Второ – тъй като виждате едва на 4-5 метра пред/зад себе си, лошите ви отстрелват подобно на въртящи се капачки от Кока-Кола на стрелбище. Трето и последно: научавате наизуст екрана с краткия надпис „Mission Failed". Quitът не се дава току-тъй на всеки начинаещ стратег, той е нещо, което трябва да бъде заслужено с постоянство и търпение. Понякога, в зависимост от подредбата на планетите в Слънчевата система и фазата на Луната, копчетата изненадващо проработват. По правило, секунди преди гореспоменатия надпис.



Графика. Красиво 3D. Благодарение на бъга, непозволяващ zoom out, ще й се наслаждавате непрекъснато и отблизо. Разкошни експлозии по всички канони на жанра. Започвам да подозирам, че споменатата добавка към геймплея не е случайна – как иначе бихте обърнали внимание на такива интересни подробности като хвърчащи в каданс парчета от танкове или размътената вода на някой оазис. И да не пропусна – пясък. Много пясък. Приятно жълт, навяващ асоциации за бавно преминаващите камилски кервани, развяващите се бели дрехи на бедуините и като сблъсък с реалността – изключително сполучлив пушек от ауспуха на поредния камион.

Звуков фон - героична надъхваща музика; единици, редящи реплики на съответния език и с подобаващ акцент. Всеки изстрел отеква по различен начин, в зависимост от повърхността, в която попада куршума. Малко трудно ми е да се произнеса относно реализма им, тъй като най-близкия ми досег с танкове бе във Военноисторическия музей, а там не пожелаха да ми предоставят картечница за тест. Гърмежите, крясъците и брънчането се сливат в една обща какофония, която почти се доближава до тази в истинска битка.

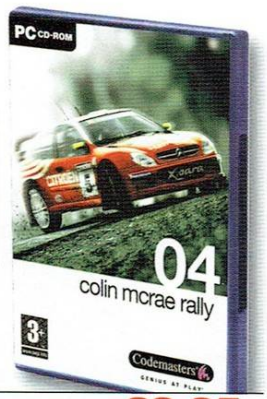
Тук се очаква да ви кажа дали играта става или не и защо въпреки горните редове получава подобна висока оценка. Може би, защото се опитва да погледне на сраженията от малко по-различен ъгъл – през очите на войника, свикнал да изпълнява заповеди, дори когато са в разрез със собствените му желания. Или онази тежка и въпреки всичко жадувана отговорност за стотици съдби, за битката, успехът на която може да предреши изхода на войната. Ще ме разберете, когато усетите онова особено и нерядко гибелно очарование на пустинята...



BATTLEFIELD: VIETNAM

69.95 лв

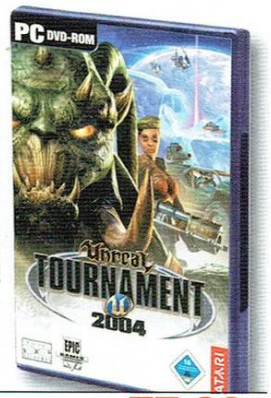
Добре дошли във Виетнам. Донесохте ли си М -16 и ръчните гранати? Ако сте ги забравили няма страшно - можете да застанете зад картечницата на някой танк или хеликоптер и да се впуснете в екшъна на войната. А той е доста.



COLIN MCRAE RALLY 04

69.95 лв

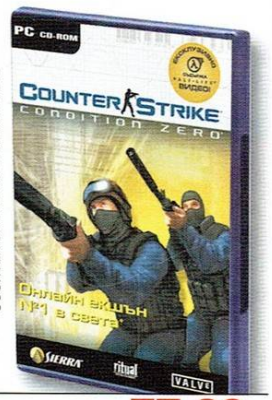
Новата част на най-известната игра за автомобили е вече тук. Вие сте в пълен контрол - Етапи, Шампионат, Класически модели, Група Б - всичко е тук и само от вас зависи да се докажете на професионалист от най-висока класа.



UNREAL TOURNAMENT 2004

77.00 лв

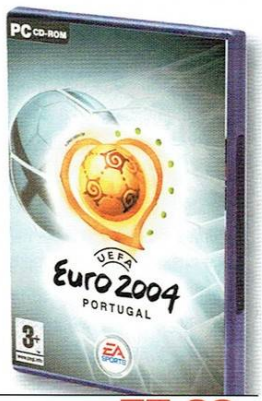
Турнирът започва. Този път можете да се качите на някое превозно средство, самолет или космически кораб и да изпразните пълнителите. А ако ви е омръзнало на земята, полетете до близката космическа станция и обезвредете ботовете.



COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO

77.00 лв

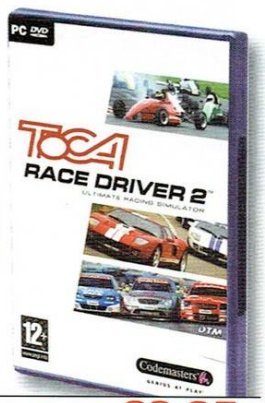
Продължението на най-известната игра в България е вече на пазара. Нови мисии, оръжия и подобрения в мултиплейъра. А за тези, които още не са готови за онлайн битка за първи път има включен и режим на самостоятелна игра.



UEFA EURO 2004 FOOTBALL

77.00 лв

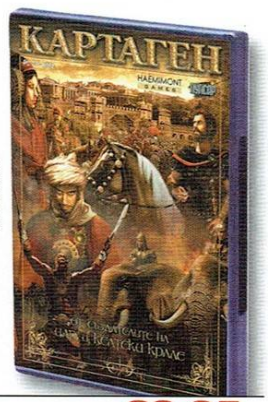
Чуйте звука на фанфарите. Започва един от най-силните футболни турнири и всичките 51 европейски нации са вече там. Изберете любимата си държава и я изведете до върха, като минете през много квалификации, баражи и приятелски мачове.



TOCA RACE DRIVER 2

69.95 лв

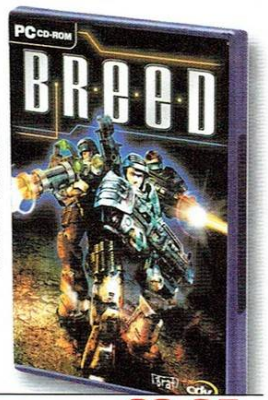
Любителите на високи скорости и състезанията ще останат очаровани от голямото разнообразие на моторни спортове в TOCA 2. Над 30 световни шампионата са представени с детайлна графика и познати от "Reality TV" интригуващи моменти.



КАРТАГЕН

29.95 лв

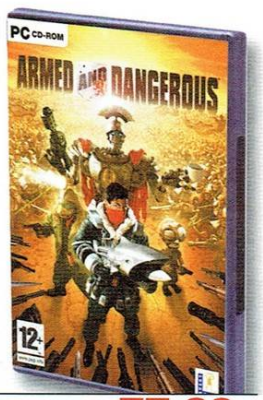
200 години преди новата ера. Дали смелия Анибал ще успее да завърши славния си поход през Алпите с успех или Рим ще стане по силен от всякога? Две кампании и много единични мисии ще решат изхода на Пуническите Войни.



LORDS OF THE REALM III

69.95 лв

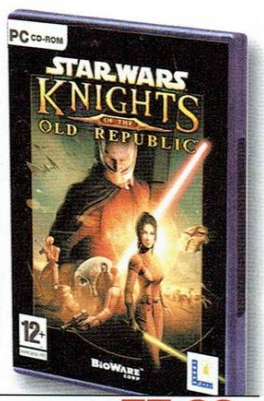
В далечното бъдеще човечеството е застрашено от нова инвазия на извънземни същества. С възможността за превключване на перспективата от първо в трето лице ще можете лесно да контролирате както обикновените войници, така и БТР и совалки.



ARMED AND DANGEROUS

77.00 лв

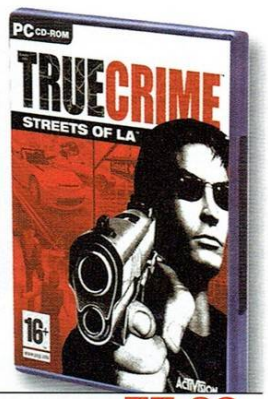
Робот, психопат, плъх и криминален бос - най-смахнатата група се събира за да извърши най-шантавото нещо - обир по време на война. С много неподправен хумор, 21 интензивни мисии, 17 вида оръжия - май нещата изглеждат добре.



STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

77.00 лв

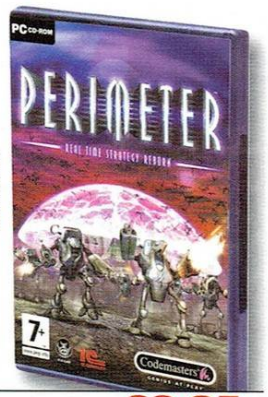
Републиката е на върха на своя просперитет, но Ситските лордове набират все по-голяма популярност. Само вашите умения на опитен джедай ще определят изхода от нарастващия конфликт. Ще позволите ли на тъмната страна да ви погълне?



TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

77.00 лв

Ник Канг - детектив от елитно полицейско подразделение в Л.А. има брутална репутация и смъртоносни умения. Именно те са му отредили задачата да пречупи Китайската триада и Картела на руската мафия, които са превърнали града във военна зона.



PERIMETER

69.95 лв

Оформете вашата земя. След това издигнете непробиваем енергиен щит около нея. И накрая създайте непобедим военен съюз, способен да извършва операции по земя и въздух в тази зашеметяваща с визуалните си ефекти стратегия.

ВСИЧКИ ПОСОЧЕНИ ЦЕНИ СА С ВКЛЮЧЕН ДДС.

ПУЛСАР

WWW.PULSAR.BG

МАГАЗИНИ В СОФИЯ

БУЛ. ЦАР БОРИС III 21 | УЛ. ЕКЗАРХ ЙОСИФ 51 | МУЛТИПЛЕКС [ПОДЛЕЗА НА НДК]

ALIEN SHOOTER

Автор: Irenicus

„Ела, пиле, ела!
Елате повече...
...опа те верно зеха,
че дойдоха"

Отговорете ми на следния въпрос: Какво си пускате, когато сте скапани? Какво си пускате просто ей така, за разпускане? Големите заглавия са много, факт е, както е факт и че те много отдавна престанаха да ни предлагат онази чиста, изкристализирала форма на първично забавление, вместо което ни смазват с внушения, визия, сложен геймплей, атмосфера и пр. Игрите вече не са САМО забавление, огромната част от тях по-скоро ни натоварват, отколкото да ни разтоварват. Това, което все повече липсва са малките игри, които човек може да си пусне за половин-един час и да убие времето в абсолютно и тотално размазващ с простотата си и същевременно феноменално забавен геймплей.

Ето такава игра е Alien Shooter! Играта, която от една седмица всеки в редакцията разцъква през всяка по-свободна минута.

Играта е доста елементарна – управлявате едно човече, то върви през някакви нива, върху него се изсипват несметни пълчища извънземна гад, то трепе, гадовете мрат, оставяйки след себе си някакви екстрички, амуниции или здраве, то ги забърсва и продължава към следващата вълна ейлънска паплач. Ето толкова е просто. Но има и някои допълнителни подробности. **Alien Shooter** предлага два основни режима на игра: *Survive* и *Campaign*.

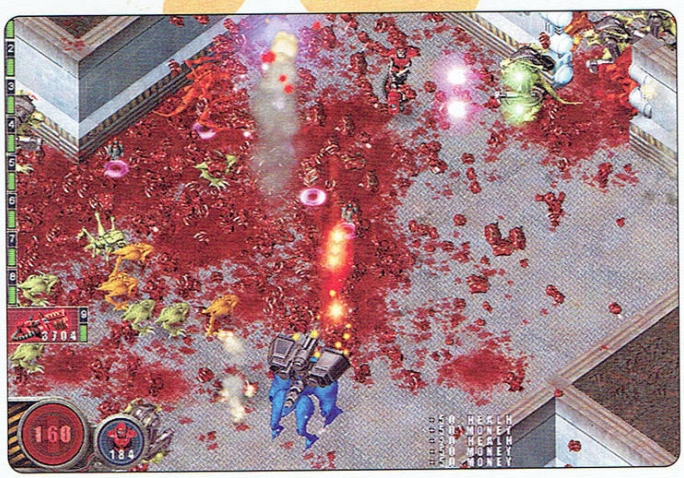
Сюжетът е доста неясен. Просто влизате в някаква сграда, където се намира подземна лаборатория и в течение на десетината мисии трябва да унищожавате извънземната паплач, взривявайки с динамит местата, от които се спаунва. Динамита първо трябва да си го намерите. Самите гадове основно са 4 вида: някаква озъбена уста, качена на два крака, паяк, подобие на пришълец и нещо като огромно куче. Последните две, в по-напредналите етапи на играта, се появяват носещи всякакви видове оръжия по себе си и стават все по-трудни за убиване. Туктам се появява по някой бос, който е просто син вариант на един от 4-те вида гадинки, но доста по-коравв и неприятен. Освен на извънземната паплач ще се натъкваме и на всякакъв вид амуниции, оръжия, аптечки, брони, специални импланти (които ще ви направят по-бързи, по-силни, по-точни и с повече здраве) и най-важното – на пари, с които преди всяка мисия ще си закупувате всичко изредено по-горе, вместо да се надявате играта да ви го пусне някъде по нивото, докъдето може и да не стигнете изобщо, точно поради причината, че без наличното оръжие или екстра просто е невъзможно да се доберете дотам.

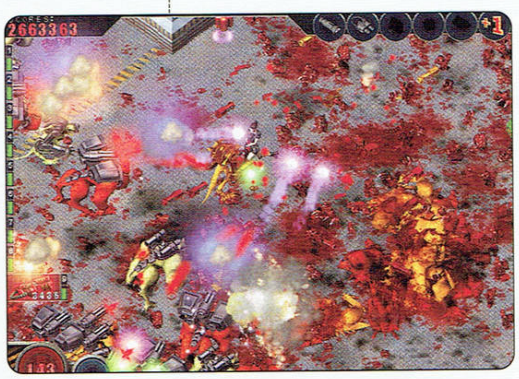
Оръжията са общо 9 на брой: *пистолет, помпа, гранатомет, тежка картечница, базука, пушкало, замразяващо противниците ви, плазмена пушка, огнехвъргачка* и *магмена картечница*, която имам чувството, че е сложена в играта само за да може да минете последното ниво без да се озорите, защото иначе няма начин – тя буквално стопява всичко по пътя ви.

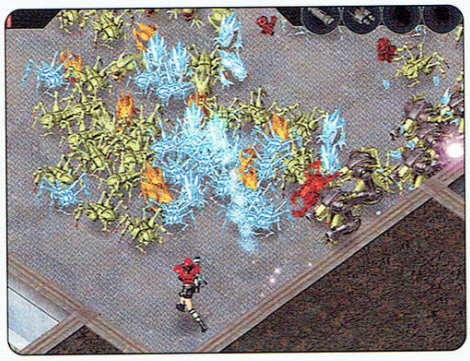
Режимът „*survive*" е доста по-забавен, а и по-труден. Както сигурно се досещате от наименованието му, това, което трябва да направите, е да оцелеете максимално дълго време и да избиете колкото се може повече противници, защото така трупите повече точки. Всъщност и той има превъртане, което е на един милион точки, но е невъзможно да се оцелее от деветстотин хиляди нагоре без чийтове.

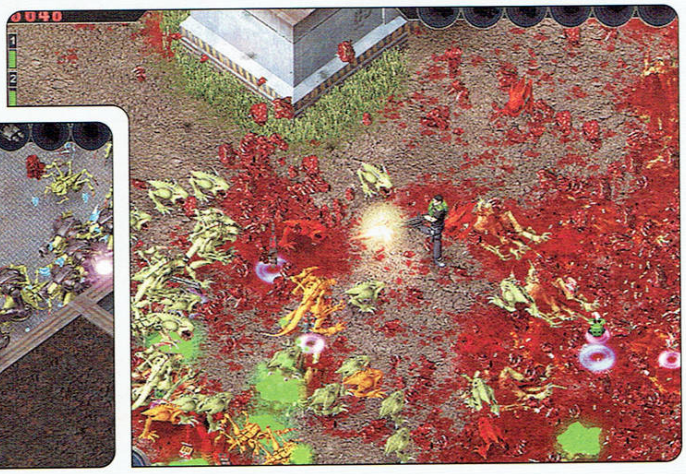
В началото можете да избирате с кой от двата персонажа искате да играете, а те са... мъж и жена. Мъжът има повече точки живот и повече сила, но за сметка на това е по-бавен и по-неточен, тоест вкарва по-малко щета. Жената е доста бърза и прави на салата всичко, но с 80-те точки живот, с които почва играта е лесна плячка, ако я спипат натясно. Особено в режима *survive*, където не можете да пазарувате, а импланти падат доста рядко. В кампанията почти няма разлика с кой от двамата играете, тъй като към края на играта сте се наблъскали с всички импланти, облечени сте в най-силната броня и разполагате с „magma minigun".

Alien Shooter е от игрите, които човек може да си позволи да държи на харда си, тъй като е едва 40 мегабайта, а удоволствието, което доставя, е голямо и спокойно може да заеме мястото си сред игри като „Lost Vikings" и „Crimson Land". Просто игрите, чиито основен елемент на геймплея се явяват масовите кланета, в наши дни са малко.







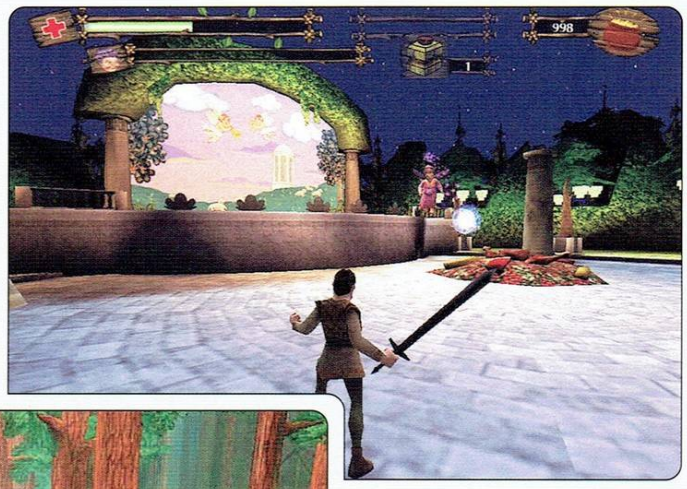


90%

dev sigma team pub bigfish games жанр извънземен геноцид url www.bigfishgames.com/downloads/alien/ pc 600mhz, 64mb ram, 16mb video примча на crimson land

SHREK 2

Автор: Evoker



Трудно се пише за игра като Shrek 2. От една страна, тя ще те свали на земята в остър пристъп на истеричен кикот, а от друга ти идва да пищиш яростно заради поредния нескопосан елемент от геймплея или досадните бъгове.

Но нека започнем както си му е редът.

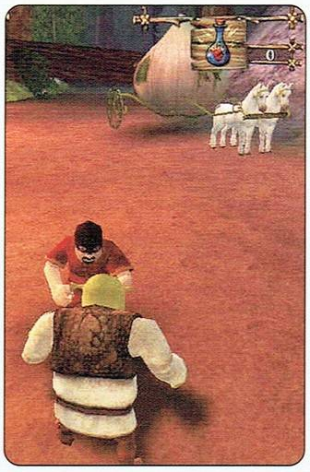
Подобно на едноименния филм, и тук историята е разказана под формата на приказка, но тъй като играта се явява прелюдия към дългоочакваната пълнометражна анимация, няколко от ключовите елементи на фабулата са спестени. Въпреки това, всички основни герои от филма са тук, при това повечето от тях са играеми персонажи с индивидуални характеристики.

В началото започвате със зеленокожия приятел, след това поемате ролята на култовото магаре, на принцеса Фиона и естествено котарака в галоши. Героите са озвучени от познатия ни звезден актьорски екип, но над всички се извисява уникалният Еди Мърфи (Магарето). Непременно трябва да чуете лафовете, които чернокожият добитък не спира да ръси по време на цялата игра.

Жанрът на Shrek 2 може да се категоризира като jump'n'run с голям брой екшън елементи. Всеки един от четиримата налични малоумници си има серия от уникални удари и по едно индивидуално комбо, с които да повалят лошите.

Нивата са разнообразни – както като структура, така и като визия. Из тях са разпръснати безброй златни монетки, с които може да си закупувате от близките павилиони различни колбички и билета (за невидимост, по-голяма сила, превръщане враговете в жаби и т.н.). Доста добро геймплейно решение, мен ако питате.

Сега обаче ще се плюе! В целта си да направят игра, обхващаща по-широк аудиториен кръг, от KnowWonder са се провалили с гръм и трясък в няколко ключови елемента от геймплея на Shrek 2. Графиката е издържана в типично комиксов стил, никъде няма да видите и капка кръв [за сметка на това в Painkiller има кръв, ама пък няма припкащи магаренца, така че си трай – бел. Snake]. Пъзелите са меко казано смешни, като на места безумието е подчертано от неистовото желание на персонажа ви да обяснява какво точно трябва да се направи. За сметка на това имаме някои безумни jump'n'run елементи, гарнирани с богата амалгама от бъгове, които биха затруднили и най-закалените геймъри. Другият до болка дразнещ елемент са битките с босовете. И по-точно тази с първия Котарак в чизми. И тъй като вероятно 2/3 от вас ще се откажат още на този ранен етап от играта, ще ви дам полезен съвет относно повалянето на противната топка от космо. След сравнително дълъг синематик поемате контрола над Шрек. Зеленокожият е заобиколен от остри колове, а извън тях се намира мачката, която на определен интервал от време атакува. Логично би било при съответната атака Шреки да отстъпи в страни и да набие каската на котарака,преди да се върне извън ограждението, където е в безопасност... Но, не! Извън кръга от коловете, Чизмара незнайно защо подскача от пън на пън, и точно в момента, в които се приземи, Шрек трябва да удари земята, като същински Хълк и да изкара топката от космо извън чизмите му. Уникално решение, заклевам се!



Въпреки гореописаните проблеми, в играта има и няколко култови момента, които задължително трябва да се видят. Сред тях е нивото с ГИГАНТСКАТА бисквита, която трябва да помете половин замък, наред с няколкостотин войника. Както и всяко едно ниво, посветено на магарето. С ясната уговорка, че контролът с него е най-труден, jump n' run елементът при него е най-изострен, така че за да минете съответните левъл, ще трябва да впрегнете цялата си налична концентрация.

Shrek 2 развенчава мита за обречените игри, посветени на филмови продукции. Няколкото дразнещи момента не би трябвало да ви попречат да опитате това заглавие, защото то гарантира незабравими часове чисто забавление.

75%

dev knowwonder **pub** activision **жанр** екшън jump'n'run **url** --- **pc** 600mhz, 128mb ram, 32mb vram **прилича на** shrek, rayman серията

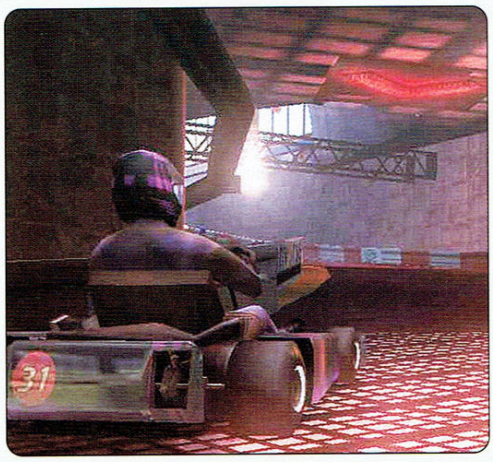
MICHAEL SCHUMACHER WORLD TOUR KART 2004

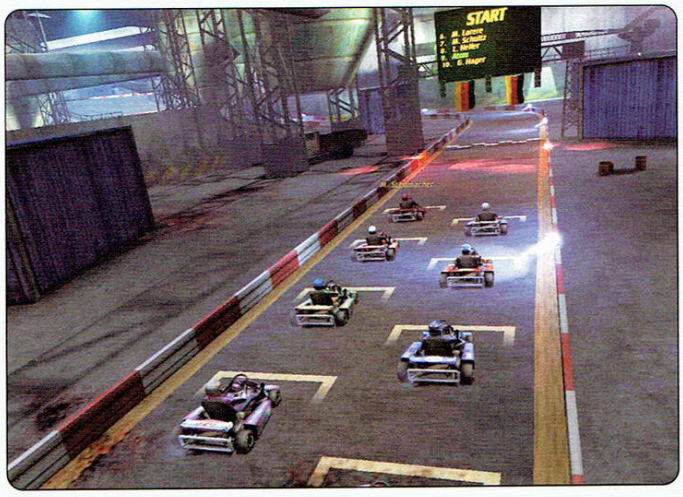
Автор: bROkO

Тия пичове, които са правили играта, само дето са се хабили за дългото заглавие. Ще си я разцъкват само те, моя милост и... всъщност, въображението ми не стига, за да си представя кой още ще се мине, освен други нещастни и прецакани рецензенти на долнопробни заглавия, несправедливо държани настрана от хитовете (ей, алоо, глаДния редактор, писна ми на Шлемовото усое от тия буламачи бе!).

Сигурно сред вас има запалени почитатели на Формула 1, които само при споменаване името на Михаел Шумахер подмокрят памперса. Да, ама аз не съм от тях. Да си кажа правичката, единственото хубаво нещо, което намирам във Формулите, са мацките. Но тук такива липсват.

Първото нещо, което лъсва на монитора ми, щото в името на дълга си пускам играта, вместо да щракна върху колекцията си от снимки на голи мадами, е мутрата на Шуми. Ухилена до ушите. С прималяло сърце продължавам нататък и какво виждам – някакво ужасно меню от зората на рейсърите вляво, а до неко се кипри количка за картинг и някакъв дебил, който седи самодоволно вътре и явно е напълнил гащите, щото хич не мърда. Бре, викам си аз, абе да не са се объркали нещо колегите след рождения ден и да са ми дали някоя от игрите, предвидени за обширно превю от PC Mania. Звъня притеснен в офиса, няма грешка. Въздъхвам, явно ще трябва да се играе. Настройвам си контролите, които са четирите стрелки на клавиатурата, плюс F1, който е за смяна на камерата, избирам една от четирите възможни резолюции и вече обръщам внимание на режимите за игра. А те са три. Имаме *Practice*, където подобно на друг много любим мой аркаден рейсър на име ПуСи Карс, се състезавате срещу призрачното си аз. Като на всяка обиколка, ако е била по-добра от предишната, призракът ви се сменя и трябва да положите още повече усилия, за да подобрите отново собственото си време и такаааа до края на светаааа, оппа. Другите два режима са си стандартните *Quick Race*, който няма да коментирам, и *Career*, в който се състезавате с други картинг-лимони като вас за точки, които отключват нови писти и такаааа, до... (айде нема нужда – бел. Калин Орела). Преди началото на всяко състезание можете да променяте парцалките на пилота си, както и каската му, визьора, цвета на болида, гумите му – и разбира се, нито едно от всички тези толкова прекрасни неща не се отразява по какъвто и да е, макар и индиректен, начин на геймплея. Щото са еднакво грозни иии... просто нема трънка, братлета. С времето си отключвате нови, досущ толкова ужасни и те.



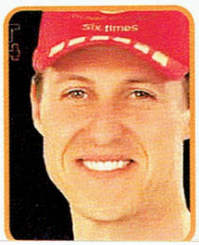


Като си говорим за геймплей, той – боже, какво разкритие – е аркаден, та аркаден. За управлението вече споменах. Няма превключване на скорости, няма нищо. Не дай си боже да поотпуснете газта на някой завой – не! Веднага някой ви задминава. Ударите в другите състезатели почти не променят посоката ви на движение, нито пък ви забавят особено. Самата пистичка е заградена с някакви петсантиметрови бариери, които по никакъв начин не можете да преминете.

Абе знам, че някои много се кефят на такива аркадки. Да им е честито, но се съмнявам, че точно тази ще ги тласне към някаква еуфория. MSWTC 2004 е една толкова изсмукана от пръстите игра, че да я нарека безлична бих могъл единствено в необяснимия пристъп на благоразположение, при което най-вероятно ще се наложи да отида на психоаналитик. Всичко е грозно, особено лицето на Шумахер (който е включен като един от пилотите, управлявани от компютъра). Докато карате, някакви купчини пиксели ви махат отстрани на пистата с нещо, приличащо на ръце, но може в играта просто да са интегрирани кадри от забранени филми за Втората световна война. Кой знае...

Звукът е нереалистичен, музиката – под всякаква критика. Както и под каквото друго се сетите.

Е, слава Богу, свърши ми мястото. Айде със здраве!



21%

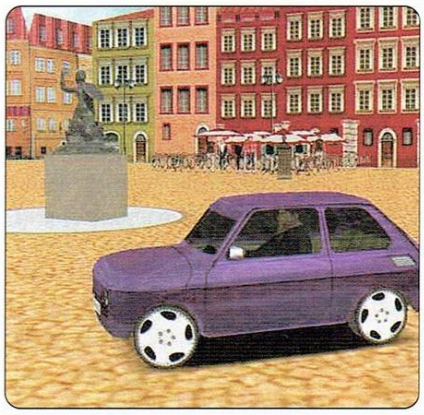
dev 10tacel studios pub bigben interactive жанр рейсър url --- pc 800mhz, 128mb ram, 32mb ram примича на kart игрички

STREET RACER

Автор: MrAK

Скъпи читателю, може би помниш играта **Crazy Taxi 3** и как в кратичкото крачно ревю за нея аз се клех, че по-безумна игра няма. Е, лъгал съм се. Официално си взимам думите назад и твърдя, че CT3 е истински бисер в сравнение с настоящото заглавие. В онази игра поне имаше приятна графика и много свежа музика. А тук – к'во? Ами ето к'во:

Streets Racers е игрица, правена от поляци, в която имате съмнителната чест да се състезавате по улиците със следните автомобили: 3 броя наточени *Mini Cooper*-и, които се различават единствено по окраската и 6 броя наточени *Fiat 126p* или „полски фиатчета", както бяха познати в близката социалистическа действителност. Те се различават по окраската и накачените спойлери. Безумие! Траковете, по които ще караш, мили мой, поруган от гейм дизайнерите читателю, са 10 на брой. Те се различават не толкова по геометрията на трасето, колкото по заобикалящата ги виртуална действителност. На места я има, на други – не. Идеята е, че явно братята поляци са искали да пресъздадат някаква интересна заобикаляща среда, която да ви откъсне поне малко вниманието от невероятно плоския геймплей и никаквата графика на колите (е, признавам полските фиатчета са направени подобаващо близко до оригинала, за разлика от Купърите, но пък те не са и чудо на автомобилният дизайн, че да са сложни за пресъздаване). Ще имате щастието да обикаляте паркинг на супермаркет, градинка в парка и други подобни изключително живописни места. Пистите омръзват доволно бързо, но не се отчайвайте, няма да можете да ги изиграете всички и без това, защото по принцип са заключени (както и всички коли без първия Mini Cooper) и целта, която трябва да постигнете, за да ги отключите, е неясна. Просто след маса каране изведнъж имате възможност да карате с друга кола или на друга писта. Така и не разбрах какво точно трябва да се направи, за да се сдобия с тази чест след средата на играта.



Графиката е под всякаква критика (под секва или под секвоята, както казваше един приятел). Просто не е в час с времето си и необосновано, а и неразбираемо за мен защо изисква DirectX 9.0. Колиците са грозни, публика почти няма (то кой ли би дошъл на тоя ши*), околната среда се състои от ръбати фигури, къщички и паркирани... познайте какво – полски фиатчета. Мъкаааа! И въпреки това играта зарежда около 15-20 сек. На компютър с 1Гхц процесор и 256 DDR RAM. Срамота направо.

Звукът е еднакъв за всички автомобили, като кривнете нанякъде и гумите свирят поне 5 секунди, въпреки, че колата си е стабилна на пътя, ударите трещят като кофа, ударена в железен стълб или в главата на някой от хората помогнали за появата на това недоразумение на пазара (по-добре второто!).

Геймплей и управление. Не отстъпва на другите елементи от играта: пълна скука. Автомобилите са почти неуправляеми; ако се ударишв бордюра или опонент те удари изхвърчаш в противоположната посока със страшна сила, (damage няма, да не си помисли нещо?) а горката ти трошка се върти накъдето си иска и обикновено спира по най-неудобен за теб начин, разбирай напреко на пистата, така че да попаднеш в „кръга на идиота"* или направо с лице към застигащите те опоненти. Следва нов удар, ново въртене, нов удар, ново въртене и т.н.

Изкуствен интелект: НЯМА!

Ми това е. Тази игра не струва мастилото и хартията, изхабени за тази страница. Единственото, за което би могла да става, е заместител на **Solitaire**, но при наличието на този безумно дълъг *load* няма никакъв смисъл да се пробвате, защото времето, което евентуално ще искате да убиете ще умре от скука още на *loading screen*-а.

**Кръгът на идиота* е запазена марка на жени и начинаещи шофьори – това е ситуацията (обикновено при паркиране), когато колата е застанала в такава позиция, че са необходими 10-ина маневри с по 2-3 см. напред и назад, за да може да бъде измъкната оттам (10x to Мухата).

15%

dev play.com.pl pub play.com.pl жанр рейсър url — pc 600mhz, 128mb ram, 32mb ram примка на рейсър

на кръг

ULTIMA ONLINE GUIDE

Звуците на барабана заглъхнаха. Градският глашатай погледна събралата се тълпа. Цялото население на Британия се бе събрало пред банката. Рицари, магьосници, владетели на замъци, чак до просяците, крадците и бандитите. Всички нетърпеливо чакаха глашатая да оповести новите заповеди на Лорд Бритиш, както и вестите за предстоящите турнири. Воините отдавна точеха своите мечове и затягаха тетивите на лъковете си, магьосниците беряха билки по пълнолуние, некромантите се бяха изпокрили в гробищата и в подземията. Всички трескаво се подготвяха за Игрите.

В следващите редове, драги читателю, ще намериш описания и обяснения за многобройните събития в шарда на Data.BG. Освен основната игра, ходенето за шампиони и развиването на герои, в шарда съществуват и допълнителни събития, създадени за развлечение и обогатяване на играта. Наречени са British Knight Games и включват няколко вида шампионати, които се състоят редовно през определен интервал от време. Участието в тях не ти носи преимущество пред другите играчи, но при добро класиране получаваш пожизнена титла и трофеи, с които да украсиш къщата или замъка си. Игрите се провеждат на построени за целта арени, които се намират на специално място и са истинско произведение на изкуството.

За записване за Игрите е направен сандък, който има меню: при еднократно кликване – излиза „Information" и „Players". „Information" е описание на събитията, а „Players" отваря списък на записалите се играчи. Записването става като се пусне определената сума пари в брой или на чек върху сандъка. Участието е ограничено на един герой на акаунт.

Създаден е и Reward chest, който служи за генериране на награди от Игрите. Наградите са различни декорации, около 130 на брой, като има улични лампи, знамена, пердета, щитове, оръжия за украса, картини, фонтани, камини и т.н. Всичките могат да се заключат в къщата, а някои от тях могат и да се въртят. Процедурата за получаване на награда е следната: според трудността на играта наградата представлява определен брой Reward coins, които като се пуснат върху такъв Reward chest той поставя в инвентара на играча случайно избрана награда. Такива сандъци има на трите големи банки - Luna, Britain и Sicily. Както споменах, наградите не носят предимство на играча, който ги спечели, а само слава.

Сега, след като знаеш как да се запишеш в избраните от теб игри, нека обърнем внимание на самите тях. В шарда на Data.BG в момента съществуват три редовни събития - **Lance Tournament**, **PvP Event** (играч срещу играч) и **Capture The Flag** (CTF). Скоро стартира новият шампионат **Parry Tournament**, като в момента се подготвят **Гладиаторските игри** (PvM Event) и състезанието по архитектура и декорация на къщи.

Lance Tournament е част от **British Knight Games**. Идеята му се заражда от древните рицарски турнири, като в него може да участва всеки, който има желание. Единственото условие е да има развито бойно умение, защото копията, които използват, са best weapon – специалните им удари работят за всички бойни умения - **Fencing**, **Mace fighting**, **Swordsmanship** и **Archery**. Така играта е по-обща и обхваща повече хора. Като цяло турнирът се изразява в заставане един срещу друг на двама участника на коне с копия в ръце, дават dismount ability и при сигнал се засилват един към друг. Който падне два пъти отпада от шампионата. Играе се докато се изредят всички, като за нечетен брой последният паднал играе с последния останал и така докато остане само един.

Тук се залага най-вече на късмета. Оръжието игнорира defense chance и hit chance бонусите, умението **Parry**, както и бонуса от магията **Devine fury**, а също така не дава да се сложи и щит. Копията са **Fire Lance** и **Ice Lance**, като първото е огнено червено, а леденото – синьо. При удар има звук и копията имат анимации. Идеята е да се вижда дали и двамата участника удрят, когато се пресрещнат. В този шампионат късметът играе голяма роля, и макар победителите да са хора с над 100 точки на бойно умение, по време на турнира отпадат и доста силни играчи.

Победителят печели парите, събрали се от таксата за шампионата. Печалбата възлиза приблизително на 120,000-130,000 златни монети. Печели и 1 reward coin, както и body sash с титла **Knight of The British Crown**.

Lance Tournament се провежда всеки уикенд, като вече два пъти се включват по 23 човека. Таксата за участие е 5,000 златни монети.

Вторият вид **Lance** шампионат, който ще се проведе за първи път на 16 Май, е за чисти рицари. Той е точно копие на рицарските турнири, като всичко зависи от уменията на боеца. Нарича се **Parry Tournament** и е същият като **Lance Tournament**, но с разликата, че в него всички бонуси влизат в сила - parry, defense chance, hit chance, бонусите от магиите и т.н. Тук вече късметът няма почти никаква роля и се отличават истинските бойци. Таксата за Parry шампионата е 10,000 златни монети.

За **PvP двубоите** също има построена арена. Тя е малко тясна, но това е с цел да се избегне безкрайното гонене на бойците в нея. Публиката е качена на високо над арената и е

седнала стъпаловидно като в Колизеума. Админите имат специална трибуна, от която наблюдават за правилното развитие на битките. Има ограда и решетки за по-голяма зрелищност. Бойците не виждат какво говори публиката, а тя от своя страна не може да ги атакува. Забранено е да се идва с животни, забранено е предварително да се правят магии и предварителното призоваване на помощници. Битките се провеждат между двама играчи. Играе се като падналият от първата двойка играе с победителя от втората, а падналият от втората - срещу победителя от първата. Ако в следващите кръгове има по-малко хора те се завъртат доколкото е възможно по същия начин. Наградите са:

- първо място – събралите се пари (по 10,000 златни монети на участник) и 3 reward coins
- второ място - 2 reward coins
- трето място - 1 reward coin

CTF или **Capture the flag** е игра за удоволствие, тренране на умения и се използва за усъвършенстване в PvP битки.

Играта има два отбора, като всеки отбор има крепост. Замъците са разположени един срещу друг и са разделени от река и мостове. Крепостите имат две кули, а мостовете имат охранителни площадки от двете страни. Всеки отбор има по един флаг. Целта на играта е да откраднеш вражеския и да го занесеш в твоята крепост. Веднъж стигнал там, кликваш върху него и след това посочваш собствения си флаг. Който го носи, става жълт, за да го виждат всички. Има време, за което играчът трябва да занесе противниковия флаг до целта. Когато времето изтече, играчът умира, а флагът остава на земята. Ако играчът бъде убит от противници знамето отива в този, който е нанесъл последния удар. Ако човекът, носещ флага, бъде убит от играч от собствения си отбор, знамето бива автоматично върнато в крепостта на мястото си.

Играе се с предмети от специални Supply Stones. След като се присъединиш към играта, се появява меню за избор на отбор, като не е позволено да се присъединиш към отбора с повечето играчи, а има и опция Random, която балансира отборите по бройка. Отборите са син и червен. Като избереш от коя страна да играеш, играта те телепортира в съответната крепост, слага всичките ти предмети в банката ти и те оставя само по една роба, която има цвета на отбора и която не можеш да свалиш. Във всяка крепост има място, където си защитен и врага не може да влезе или да те нападне. Ако бъдеш убит, играта автоматично те премества и съживява на това място. Там се намира и Supply Stone. Когато кликнеш върху него, той ти дава предмети според уменията ти – оръжия, брони, реагенти, книга с магии, колби с отрова, tithing точки, ако си Паладин и са ти паднали под 1000, щитове... Оръжията са няколко вида и са според умението, което имаш (меч, крис, боздуган, лък...) като има за две ръце или за една ръка. Бронитe са кожени, ако имаш медитация, или железни, или studed leather според силата на героя. На всички играчи се дават и 4 сандъка-капани против парализа. Supply Stone има опция, която дава на предметите определен брой магически атрибути с определени стойности. Последното решение е да се играе с 1 магическа характеристика със 70% стойности – най-вече за да са защитени играчите от магии. Маговете могат да си избират предмети със spell channeling, а воините да имат по-добри оръжия, като бонусите се избират случайно. След всяко кликване на Supply stone той те зарежда с липсващите неща – ако си махнеш щита, например, ще ти даде нов, който ще има различен бонус. Ако бъдеш убит, тези предмети остават в теб.

В защитената зона има също така и Exit stone, ако решиш да си тръгнеш. При кликване той ти дава да си избереш къде да те прати – в кой град на Felluca. Всички предмети биват махнати от теб и се телепортираш гол пред банката в съответния град (малко е неловко, но се свиква :)).

По CTF зоната има сложени специални жълти камъни (Трупомелачки), които махат всички трупове, като се кликне върху тях. Целта е да се намали лаг-а и решението за тези камъни е много удачно..

В зоната също така са забранени магиите „Recall", „Mark", „Gate travel", „Sacred journey", както и всички summoning spells – „Blade Spisrits", „Vortex", „Revenant" и т.н.

Capture The Flag няма награди, играе се за удоволствие, тренировка и усъвършенстване на PvP. Провежда се почти всяка вечер, в зависимост от това дали има желаещи. За да се присъедини някой, има специални портали на Britain Bank и на Britain Moongate. Те са жълто-оранжеви, като водят в преходната зона пред CTF аренатa, където има банкер и animal trainer, както и CTF Join Stone (камъка, с който се присъединяваш към играта).

Като цяло замисълът на събитието е много добър – хората нямат много защита, умира се бързо и се набляга на играта в отбор. По-добре организираният тим обикновено размазва противника си. Няма предимство на определен тип герои – воините бият много, маговете също нанасят големи щети, но не влияе Fast cast и Fast Cast Rate. Всичко опира до това колко организирани са отборите и държат ли се заедно.

И така, приятелю, надявам се да съм разбудил интереса ти. В света на Ultima Online никога не е скучно. Тук те очакват нови и нови приключения, все по-трудни препятствия. Запиши се в Игрите, участвай и победи. На думи звучи толкова лесно. Дали е така в действителност? Ела и провери, ние те чакаме там...

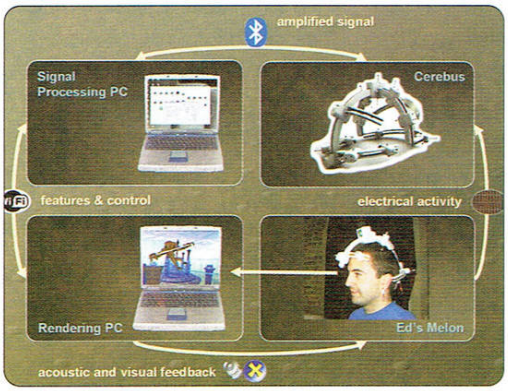
Борислав „Grah4o" Иванов
Legendary Storyteller of Data.BG
(благодаря на Fluke за подробната информация за Игрите)

СИЛАТА НА РАЗУМА

Автор: Fon Maniac

Всички ние, играещите на компютърни игри, се смятаме за специалисти в прогнозите за бъдещето. Не е ли така? Всеки ден или отблъскваме извънземни нашествия, или пилотираме космически кораби, или живеем в паралелните вселени на Ultima, Diablo, NWN и пр. Играем, смятайки, че настоящето е твърде... обикновено за нас, че няма какво чак толкова изключително да се случи (E3 не го броим, както и излизането на новия брой), че да ни бъде Интересно.

И аз така си плувах лениво в скуката, приплясвах бавно през вълните на отегчението, когато пронизителния, крещящ и изключително дразнещ глас на Мед се извиси от съседната стая. Пееше отново някаква песен, толкова глупава, колкото и самият... Хм. Не знам дали е ставало дума, но съседите от горния етаж го заобикалят отдалеч, след като разбраха, че именно той е източникът на смущаващите звуци, разнасящи се в произволно време – 4 следобяд, 2 през нощта, 8 сутринта. Какво ли беше този път? Съвсем незаинтересовано надникнах над рамото му и след като прочетох няколко реда, го накарах да ми прати линк-а на компа ми в съседната стая, отидох там, затворих плътно вратата и седнах да си дочета на спокойствие материала. А това, което пишеше, наистина беше интересно.



Представете си свят, където със силата на разума си можем да въздействаме на нещата. Където можем да погледнем колата, да си помислим „пали" и тя да запали. Където можем да усетим емоцията на близкия човек не само като поглед и движение, но и като мисъл в нашите собствени мисли. Фантастика? Ето какво можем да правим *Днес*.

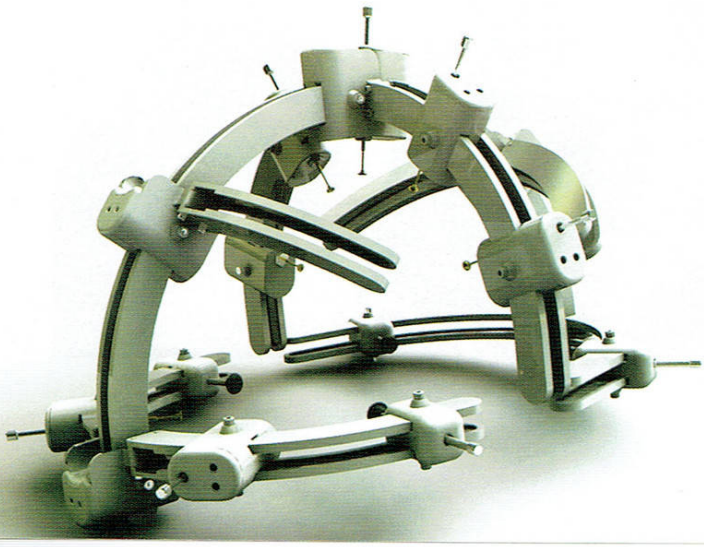
MindGames group е разработила хардуерно-софтуерно приложение, което ви позволява да управлявате поведението на герой в компютърна игра. Заедно с университета в Дъблин те са създали комбинация от шлем и диадема, с която можете да помогнете на нещо, което те определят като бехемот, да премине по тънко въже, опънато между две сгради. Участието на играча се състои в това, да променя баланса на Мауг (името на „нещото"), като го накланят така, че да не загуби равновесие. Без мишка, без джойстик, без нищо – само гледаш екрана и си мислиш. Навява ми спомени за Кранк, симпатичния розов мозък от Костенурките нинджа, но той си имаше и пипалца :).

Как се постига това? Явно учените вече са разгадали кои части на мозъка отговарят за обработката на изображенията, както и част от процеса на възприятие – а именно: когато играчът наблюдава част от екрана, която примигва с определена честота, страничен ефект от обработката е нарастването на електроматнитната активност на определени зони на мозъка. При това, честотата на тази активност съвпада с честотата на трептене на изображението! Сега, не е лесна задача да се отдели точно тази дейност и електромагнитна вълна от общата, която мозъкът генерира – но тук на помощ идват учените, а те си знаят работата.

Има доста път, докато се достигне до наистина завършено решение, но и направеното до момента е впечатляващо. Изискванията към компютъра не са кой-знае какви – трябва да може да генерира изображения с 60 и повече кадъра в секунда. Ако обаче се налага за всяко действие да се взирате в някакъв обект на екрана, трудно ще можете да играете q3 без да ви заболи главата за 5 минути. Следващата стъпка на проекта е, да се позволи на играча да мисли движенията на героя си – представяте си, че той изтегля назад дясната си ръка – и ето го на екрана. Представяте си пеещия Мед отпред... хм, лек замах и го скъсяваме с една глава... Да не говорим за ползата, която ще имат от тази технология напълно обездвижените хора – това ще ги направи равностойни участници на другите в новата виртуална действителност.

Добре, но доколко е готова технологията за пазара? Кога ще можем да си купим такова устройство? А също – необходимо ли е специално обучение, преди да започнем да играем? Според създателите, 45 секундно калибриране е достатъчно за нагласяне на каската към вълните на вашия мозък. Що се отнася до хардуера, вече има патент, но все още не се е стигнало до масово производство. Аз съм оптимист – съдейки по скоростта, с която се развива развлекателната индустрия, няма да минат и 2-3 години и вече ще седим зазяпани втренчено в мониторите със странни каски на главите.

И тогава мечтата на американеца ще бъде пълна! Вече няма да има нужда да се движи, може само да седи, да яде и да тлъстее. А ние, тези които живеем в няколко свята, ще можем още по-пълно да се слеем с аватарите си и да сънуваме мечтите си...



ATI В НАСТЪПЛЕНИЕ
X800 VS. 6800 ULTRA

Автор: AZZ KIKR

С появяването на *GeForce 6800 Ultra* преди няколко седмици започна поредната голяма битка за мястото на върха при high-end видео картите. Няколко седмици след това бе представен и новият чип на *ATI – X800*. Така се отвори новата глава в епичната история на противопоставянето между двата гиганта. Кой ще победи?

В случая **NVidia** се оказа по-скоро в ролята на претендент за титлата, така че на нея се пада честта да изкара най-силната карта. И фирмата го стори. Така натискът отново се пренесе върху **ATI**. Компанията бързо реагира и на пазара се появиха две нови GPU-та – *Radeon X800 XT* и *Radeon X800 Pro*. Разликата между двете чудовища е единствено в броя на пикселните конвейри. При *Pro* версията те са 12, докато при бяча *XT* - 16. На практика това си е един и същи чип, като единствената разлика е, че при *Pro*-то четирите броя пикселни конвейера са изключени.

Гледайки картите на **nVidia** и **ATI**, останах учуден колко всъщност си приличат. И при двете се използва 256MB 550 MHz DDR-3 памет, осигуряваща пренос на данни от около 35GB/sec. За сравнение един *GeForce MX* прави около 6GB трансфер. Контролерът на паметта е с четири броя 64-битови канала, като това осигурява една 256-битова шина за достъп до паметта. Двете карти притежават 6 vertex-shader конвейра и по 16 pixel конвейра (два пъти повече от тези на сегашните *GeForce FX*). Архитектурата им поддържа SIMD/MIMD инструкции, което довежда до увеличена производителност. Разбира се има и разлики, но те като че ли са по-малко от приликите. Да видим:

1. На първо място прави впечатление разликата в скоростта на ядрото, като **ATI** са се спрели на брутални 520MHz, докато в **nVidia**-та мегахерците са закотвени на 400. Разликата е 30%. Предишният чип *R300* беше с прекрасно съотношение между скоростта на ядрото и трансфера на паметта спрямо *NV30* и това изкарва **ATI** с една стъпка напред в тази графа. Друг е въпросът дали тези допълнителни мегахерци повдигат много крайната производителност.

2. Броят транзистори е една много дискутирана тема, когато опре до производителност. Тук ролите са разменени. В червения ъгъл на ринга е *X800* със 160 милиона транзистора, а в зеления е *6800 Ultra* с умопомрачителните 222 милиона. Поради факта, че това са 62 милиона транзистора повече и това, че и двете карти са произведени по 13-микронна технология, чипът на **nVidia** е значително по-голям по размери. Това има своите недостатъци – по-голямо топлоотделяне и по-висока цена. Тук е може би един от най-големите минуси на **nVidia** – картата им заема 2 слота – AGP и 1брой PCI. Заемането на втория произтича от „провисването" на охлаждането на картата. Повечето транзистори означават и по-голяма енергоемкост, а пък по-високата производствена цена на един чип знаем какво означава.

3. Разход на енергия. Може и да прозвучи смешно, но това е много, много важно. Според **nVidia** тяхната *6800 Ultra* дърпа около 110 вата от захранването. В резултат на това тя се нуждае от два конектора за захранване. Същите пичове казват, и че е хубаво да имате поне 480-ватово захранване, за да е всичко окей системата ви и да няма гладни за ток компоненти. Това означава допълнителни пари за качествено захранване. Съответно *X800* иска „едва" 65-вата, само един конектор за захранване и един място. В следствие на това можете да сглобите high-end машина с 350-ватово захранване. Честито!

Транзистори

И така, да видим за какво са им на **nVidia** допълнителните 62 милиона транзистора. Като за начало всичките pixel-shader конвейри на *6800* поддържат FP32 (floating point) - точността на изобразяване на обектите.

Още повече в *6800* е включена и подръжка за Pixel Shader 3.0 (разбирай DirectX 9.1), което означава само и единствено възможност за директен достъп до текстурите от 6-те vertex конвейра. В обозримото бъдеще малко игри ще поддържат новата версия, а масовото ѝ навлизане вероятно ще е след като видим следващото поколение карти, така че в настоящия момент това е относително маловажно.

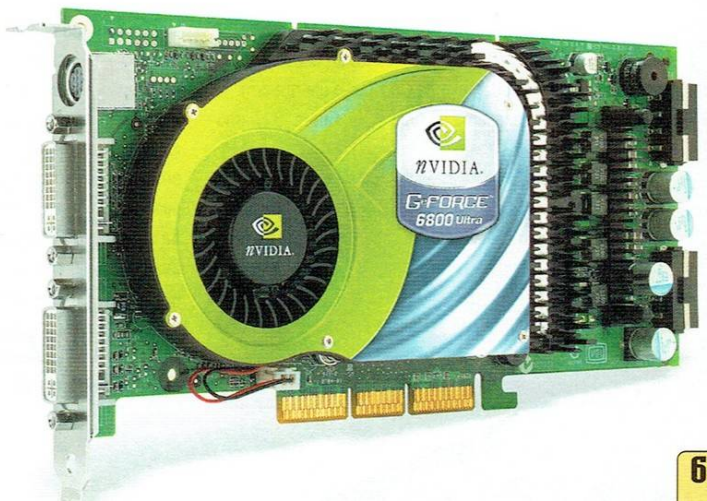
Допълнителните транзистори служат вярно и на новият L2 кеш за текстури. Това е нещо, което **ATI** не са сложили в *X800*.

И така... игра

Това е най-интересната част. След като разбрахме на кой колко му е голям, е време да разберем има ли размера значение при... кадрите. Аз лично не съм ги тествал тия карти по обясними причини, но след всичко изчетено по мрежата, става ясно, че са почти еднакво производителни. *6800* дърпа малко в OpenGL полето. **ATI** са напред съвсем малко когато нещата опрат до „наглата" резолюция от 1600x1200 с включени 4xAnti Aliasing и 8xAnisotropic Filtering филтри (чудя се кой ли играе така?). Например *6800* достига с такива настройки около 34 кадъра във FarCry, докато **ATI** се движат с 36. Хубавата новина е, че при резолюция от 1280x1024 с 2xAA и 4xAF всички карти (и тези на **ATI**, и тези на **nVidia**) задържат кадрите над 24. В ***UT2004*** нещата пак са в полза на *ATI* при големите разолюции – около 72 кадъра срещу 65 за **nVidia**.

Зелени или червени?

Около примиерата на *X800* **nVidia** изкараха нови драйвери (ForceWare 61.11), както и 2 нови модификации на *6800* – GT (down-клокната Ultra) и Ultra Extreme (over-клокната Ultra). Според повечето хора това е акт на отчаяние от страна на **nVidia**, с цел отнемането на вниманието от **ATI**. Сложно е да се каже дали се притесняват от вниманието или от изхода на това състезание. *6800* е много добър графичен процесор, *X800* също. Главният проблем ще дойде от разхода на енергия и от това дали потребителите ще искат да дадат допълнителни 80$ за захранване, за да подкарат карта Ultra Extreme (140вата консумация). Макар че, тъй наречените hardcore геймъри едва ли са с лошо захранване и с малко пари в джоба. За да сме честни, **ATI** като че ли също са притеснени от тази битка. От друга страна резултатите са доста близки и е трудно да се каже кой е крайният победител. При картите от 500$ *X800 XT* е малко по-добър. В класа от около 200$ *6800GT* е по-доброто решение от *X800 Pro*. Ако трябва да избера, бих заложил картите си на **ATI**, които са малко по-напред.



1989 > 1991 > 1992 > 1993 > 199

История на стратегическия жанр

автор Evoker

Преди да обърнем поглед към игрите, очертали контурите, дали и даващи насоките на стратегическия жанр – подчертавам го дебело, за да избегна предварително въпросите защо това или онова заглавие липсва, сами разбирате, че е невъзможно да се изброят всички стратегии – бих искал да кажа няколко думи специално за днешния български геймър, за когото понятието стратегически жанр се гради на няколкото по-известни заглавия, появили се в последните години.

Появата на първите компютърни клубове и, най-вече, на StarCraft у нас – позволили на родния играч да изпие есенцията на удоволствието от мултиплейъра – предизвика бум и създаде ореол на стратегическия жанр като цяло, засенчил всички останали жанрове. От друга страна всичко това накара всички новопокръстени да решат, че дефиницията за жанра се състои в събиране на ресурси, построяване на сгради и „изваждането" на армия, с която да бъде премазан врага. Това е концепцията, която преобладаващо се споделя от средностатистическия геймър. Но тя съвсем не е нито единствена, нито правилна.

Както повечето от вас знаят, стратегическите игри условно се делят на походови и реалновремеви. Тук няма да засягам въпроса какво принципно следва да се разбира под стратегическа игра и как към днешна дата едва ли има компютърна игра, която пълно да отговаря на това наименование, изключая може би Цивилизацията и сродните, които донякъде се припокриват с понятието; нито ще се опитвам да ви убеждавам в това, че повечето заглавия, които категоризираме като „стратегически", всъщност са повече тактически. Приемаме понятието „стратегия" като обобщаващо, приемаме също, че то обхваща и всички тактически игри, както и така наречените „god games" и „city building games". Обект на статията ще бъдат и някои по-нестандартни заглавия, които на пръв поглед трудно могат да се причислят към разглеждания жанр. Появяващите се все по-често напоследък хибриди между RTS и RPG (RPS) не са включени в настоящия преглед.

Походовата стратегия (turn-based strategy) - Warlords - е издадена през 1989г. от австралийците SSG.

Warlords се побира на чудовищните за времето си 2.3MB. Играта привлича огромна маса от фенове с невероятна за ония години графика и звук, многобройни единици, способности и магии, възможност за развиване на герои, явяващи се най-важните единици в играта, както и с деветте си раси (до болка познати днес, но тогава появяващи се за пръв път), всяка от които с уникални особености – хора, орки, джуджета, елфи...

В играта има 4 ресурса – злато, желязо, камък и диаманти, чиито добив се осигурява със завладяването на съответната мина от героя, който се приближава и я convert-ва.

Развитието на умения на героите се постига с трупане на опит в битки. С точките могат да бъдат повишени показателите им или да се научат някои от второстепенните умения за съответната професия. Единиците също качват нива, като с всяко следващо се повишава издръжливостта и показателя combat, определящ шанса единицата да нанесе успешен удар, и да се предпази от удара на врага.

През 1991 година Уил Райт създава първата класическа игра на Maxis – *SimCity, с която се ражда жанрът „system simulator".*

SimCity в никакъв случай не е точно стратегия, но е включена в този преглед, защото по-късно концепцията й е използвана, за да се създадат някои типично стратегически игри.

В играта влизате в ролята на кмет на град. В началото разполагате с малко парче земя, върху което да положите основите на бъдещия архитектурен, урбанистичен дзвер – Вашият град.

След като огледа терена и стратегически изгодните места за строеж, играчът стига до фундаменталното откритие, че най-важното нещо за един съвременен град е електричеството и първо строи електроцентрала. После е ред на трафопостовете, които ще електрифицират къщите, а самите жилища се появят на по-късен етап.

Жителите обаче ще искат да печелят – строят се индустриални и промишлени сгради. Искат да пътуват удобно до работа – строят се пътни артерии и ж.п. линии. Искат приемливи условия за труд и почивка – строят се офиси и паркове, в които се разполагат места за отдих, магазинчета и репове.

И пак ще има недоволни, всяващи смут в идилично настроеното общество – на помощ идват полицията и пожарната. Могат да се строят също кина, стадиони, летища, пристанища и т.н.

Икономическият елемент в SimCity е сведен до данъци, данъци и данъци.

Когато градът се е превърнал в метрополис, изчислено е точното и най-правилно местоположение на всяка къща, пътче, жичка, песъчинка идват бедствията! Наводнения, Торнадо и Годзила, преминаваща през сградите като циганче през сладкарница. Честито!

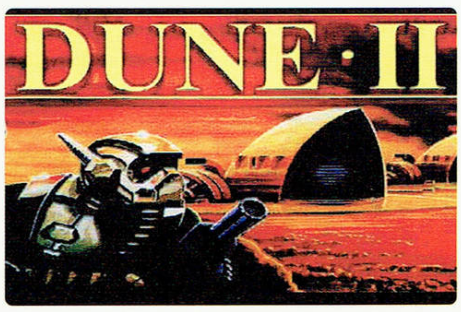
Dune II (1992 г.).

Dune II е дело на *Westwood Studios* и по-специално на Брет Спери и Луис Касъл и няма нищо общо с първия Dune, чиито създатели са *Crio* (лека им пръст), освен името и вселената на Франк Хърбърт, в която са ситуирани и двете игри. И докато Dune е просто една тактическа игра с адвенчър елементи, отличаваща се със сложна фабула и запомнящи се герои, в която наред с управлението на ресурсите, бойните части и работниците, играчът трябва да води твърде много разговори, то Dune II се спряга като същинския прародител на съвременните RTS-и.

Расите са три – всяка със силните и слабите си страни и специални оръжия. Играчът избира една от тях и след кратък брифинг пред него се разкрива начин на игра до болка познат на днешния геймър, но тогава – невиждан.

В самото начало разполагате само с две сгради, достъпни са две-три единици, виртуален противник липсва, а целта е да се събере определено количество от главния ресурс в играта – подправката Меланж. С развитието на играта се разкрива все повече (за това спомага и богатата енциклопедия с описание на всяка сграда, единица и оръжие) от разнообразието на Dune II. От началото до самия край на кампанията, действието се развива върху една и съща карта. Всяка мисия се започва от нулата.

Dune II оформя очертанията на днешните RTS-и – главна база, работници, събират ресурси, с тях се строят сгради и още работници, бълва се армия и се кортят кътниците на врага.



1992г. – годината, в която се роди Civilization.

Сид Майер, добродушният плешив чичко с шкембе, промени разбирането за походовите стратегии на милиони хора с Civilization. И до ден днешен са малко игрите, притежаващи подобен богат и комплексен геймплей, съчетан с гениално проста концепция!

Поемате съдбините на малко племе в дълбоката древност, като постепенно – посредством рисърч на нови технологии, заселване на нови територии, строеж на многобройни Чудеса на света и много изтощителни войни – превръщате няколкото дрипльовци в модерна супернация. Последният етап на развитие е построяването на космически кораби и завладяването на необятния космос.

Чарът на Civilization се крие в поредицата от последователни и взаимосвързани решения, с които се постига успехът. Така например, невъзможно е наличието на боеспособна армия, ако няма здрава и стабилна икономика. Вярно е и обратното – не може икономиката да е безпроблемно функционираща, ако няма кой да защитава градовете и жителите.

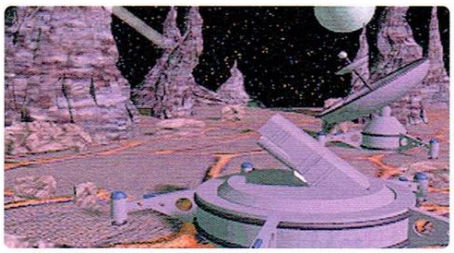
Master of Orion (или Civilization в космоса) е издадена през 1993г от фирмата, разпространила и играта на Сид Майер – Microprose.

МОО пренася действието на Civilization в галактиката Орион, където цяла орда цивилизации се борят за господство. Расите, измежду които играчът избира, са десет. Пътят към победата минава през рисърч на над седемдесет технологии, заселване на десетки звездни системи и стотици планети, безброй битки с различни врагове. На пръв поглед – копие на **Civilization**. Но само на пръв поглед. В **Master of Orion** са включени цял куп напълно нови елементи, които превръщат играта в една от най-комплексните стратегии на всички времена.

Под директния контрол на играча попадат множество фактори – продукцията, замърсяването, популацията, технологичното развитие (на всяка една покорена планета!), армията. За разлика от Civilization, тук е възможно свободно да се поеме дизайнът на космическите кораби, чрез технологичните открития направени по време на игра или добити с помощта на шпионаж – важна опция, с оглед на факта, че базовите модели не стават и за скрап.

Технологиите са разпределени по групи и ако расата на играча не разполага със специалното качество „саботаж", ще може да изследва само по една технология от група. За останалите ще трябва да разчита на размяна, шпионаж или директно грубо насилие.

Богатите дипломатически и икономически възможности в Master of Orion предоставят много по-задълбочен геймплей, отколкото масовите стратегии залегнали на класическата, но крайно ограничена формула кой-кого-ще-изнесе-пръв.



***Caesar** - играта, изваяла концепцията на „city-building" стратегиите.*

На толкова къщи – толкова магазини; една електростанция, един полицейски... не, два полицейски участъка... улици, градски транспорт... Това вече го видяхме в SimCity, но тя е игра, която не блести с разнообразие. Докато Caesar... Caesar е една друга бира!

В основата си играта е симулация на римски град-провинция. Играчът има възможността както да играе на отделни сценарии (по същество – провинции), така и да си опита късмета на цялостна кампания.

Характерно за сценариите е, че всяка провинция се отличава със свои особености – някои са изложени на яростни атаки от многобройни врагове, други са почти лишени от плодородни земи или пък имат много неудобен за строителство и развитие на града терен.

Кампанията започва от 350-та г. пр.н.е. – от времената, когато Римската империя се е състояла само от два-три града. Предстои да се превземат територии, да се строят и развиват градове, да се създават, въоръжават и тренират легиони – не само за защита на владенията, но и за да подпомагат войската на Императора. В негова посока периодично ще ви се налага да пращате и пари, суровини, различни стоки или оръжие и за да ги осигурите, ще се наложи здраво да се потрудите градоустройството и икономиката ви да са като добре смазани машини.

Елементът, доставящ най-голямо удоволствие, е постепенното модернизиране на града, зависещо от голям брой фактори – индустриални, културни, промишлени и редица други взаимосвързани сгради, точно както в реалната архитектура. И когато след дълги и уморителни часове, посветени на архитектура, стратегия, тактика и военно дело, геймърът най-после има възможност да се отпусне удобно и да се наслади на перфектно функциониращата си империя, в съзнанието му попива сакралният смисъл на думата *задоволство*!

1994г. – малко известната фирма Blizzard пуска ***Warcraft: Orcs and Humans.***

Е, стигнахме и до *Blizzard*...

Смятам да отделя няколко „по-специални" реда за тази компания-феномен. Вероятно и вие като мен сте си задавали въпроса: „А бе що тез пичове са толкоз яки?" Щатският мастодонт разполага с пари (много пари!) и време – двата най-важни фактора при разработката на една игра. *Blizzard* са може би единствената компания, която може да си позволи по четири години производствен процес, без натиск от срокове. През цялото това време около заглавието се шуми, то се отлага безброй пъти, феновете стават все по-нетърпеливи и жадни за поредната доза уникално забавление, а седмици преди официалната премиера играта вече е бестселър. Но, ако парите и времето са гарант за качеството на едно заглавие, то какво кара хората да го играят шест години?

Синематиците? Е, класика в жанра са, най-добрите просто, но...

Историята? Хмм, тук с Фрийман имаме спор и макар да съм съгласен донякъде с неговото мнение, че като за стратегии игрите на *Blizzard* предлагат доста мащабна и разгърната история, според мен фабулата в хитовите им заглавия не е нищо повече от едно добре пипнато, комерсиално клише.

Геймплеят? Нека си го кажем направо – тия пичове крадат като цигани! Във всяка една от игрите си *Blizzard* са плагиатствали по възможно най-безочливия и високомерен начин. Нищо революционно, нищо иновативно.

Геймплеят, втори път? Ами да – геймплеят. Това е отговорът. Starcraft може да се играе и от хлапета, и от дърти пръчове; и от аматьори, и от прогеймъри, всички намиращи различно „приложение" на дванайсетата кучета. Защото „Стария" е колкото елементарен за малчуганите, толкова комплексен за по-възрастните. Многопластовата структура на геймплея гарантира успеха на всички Близардски игри. А филмчетата, музиката и историята са просто целуфанче, но достатъчно лъскаво за всеки ценител.

Ех, олекна ми! Вече ще спя спокойно...

страница 66

страница 65 ***Бележка Freeman:*** *На мен обаче не ми олекна. Искам да кажа няколко думи в тоя абзац и аз. Не споря за кражбите. Има обаче един тънък момент. Когато достатъчно талантлив човек или колектив вземе някакъв интелектуален продукт, или сбор от такива, и влагайки дарбата си, по някакъв начин успее да ги свърже и усъвършенства до степен, непостижима за първооткривателя или създателя им, да се нарече подобно действие с дума, различна от „заимстване", е вече цинично. Всички се кефят на японската техника. Всеки се опитва да се сдобие с такава, без изобщо да се замисля, че патентите на същата тази техника изобщо не се държат от японци и са плод на нечий чужд интелектуален напън.*

Blizzard са гениите на класния комерс. Техните продукти са насочени към масовия потребител, но за разлика от всички други се отличават с изключително качество и в тях са вложени адски много труд и градивна мисъл. В продължение на години те свалят пласт след пласт и шлайфат суровия диамант, за да извадят на бял свят брилянта. В тоя смисъл те наистина СА творци. Най-балансираните, най комплексните и същевременно опростените (в добрия смисъл на думата) и "юзър френдли" игри са техните. Талантът им да се освобождават от всичко излишно и да постигат невъзможен за останалите баланс е феноменален. Това е първата компания, която направи RTS с три коренно различни раси, без нито една подобна и – забележете! – излишна единица, предлагащи коренно различен геймплей и непознато до днес богатство от стратегически прийоми и без еднозначен отговор на въпроса „коя раса е най-добра" – просто добрият играч може да играе с всяка, с добри шансове за успех. Да, Blizzard, сигурно много уважават и обичат парите и създават комерсиални продукти, но слава богу уважават и обичат и играчите, уважават и обичат и себе си и игрите, които правят – дотолкова че те да си струват всяка стотинка, която даде за тях играчът. А това е нещо достойно за уважение в днешно време.

Silicon&Synapse – компанията, която по-късно се превръща в Blizzard Entertainment, е основана от Алън Адам и Марк Морхейм. Двамата издават хитовите заглавия – Rock'n'Roll Racing и незабравимата The Lost Vikings, преди да се впуснат в сериозния гейм-дивелъпринг. Първата голяма стъпка за новоизлюпената компания е Warcraft: Orcs and Humans, която катализира последвалия световен интерес към реалновремевите стратегии като цяло.

Концепцията е същата като на Dune II, но със сериозно разширени възможности, много и разнообразни карти, забавни реплики на героите и музика, която не е нужно да изключваш. Около година след премиерата на първата част, през декември 1995г. излиза и логичното ѝ продължение, семпло наречено WarCraft II. И то носи в себе си няколко новости, между които е възможността за игра на осем души в локална мрежа (LAN), ползвайки IPX протокол. За онова време това е непопулярна и безполезна новост заради трудността да събереш на едно място толкова компютри. Играта в Интернет ползва друг протокол (TCP/IP) и също не е опция. Съобразявайки се с желанието на феновете и видимия интерес към мрежова игра, *Blizzard* бързо намират решението - Kali-емулатор, който позволява WarCraft да бъде игран в Internet.

Всеки фен на походовите стратегии трябва да е благодарен на Йон ван Канегем, че е създал както ролевата поредица Might and Magic, така и четирите части на стратегията ***Heroes of Might and Magic****.*

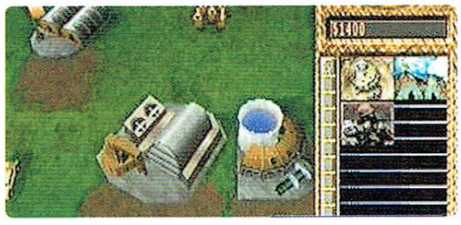
Ето, че стигнахме и върха.

Първото издание – HOMM: Strategic Quest излиза през 1995г. от студиото на *New World Computing*. За времето си графиката ѝ се нарежда сред най-добрите. Изкуственият интелект на противниците е сравнително добър, но изнервя фактът, че в момента, в който играчът се отдалечи малко от замъка си, вражеският герой тръгва да го завзема. Ако се направи дори една крачка назад, противникът избягва и съответната ситуация може да се повтаря до безкрайност (проблемът бе отстранен напълно едва в третата част). Героите трупат опит и увеличават статистиките си, но не могат да изучават нови умения.

Враждуващите раси, съответно класове герои, са четири. *Knights*, *Sorcerers*, *Warlocks* и *Barbarians*. Освен кампанията, играчът може да играе и на отделни карти, избирайки си брой противници и ниво на трудност.

Есента на 1995г. – излиза първият ***Command&Conquer****.*

Според много от критиците играта прекалено много прилича на Dune II и не предлага достатъчно новости. Истината е друга. На практика Tiberian Dawn поставя повечето от стандартите, които и до днес са валидни при реалновремевите стратегии. На първо място Command&Conquer се отличава с феноменален интерфейс, който позволява всяко действие да се извършва само с едно кликване по екрана. Друга хитова черта бе увлекателният сюжет, феноменалната музика, грандиозното за времето си AI и – не на последно място – изключителните филмчета. Сериозна новост са и двете силно различаващи се страни в конфликта – GDI и NOD, които разполагат със съвсем различни оръжия и в зависимост от страната, с която се играе, трябва да се избират различни тактики. Поради тази причина соловите кампании на GDI и NOD нямат почти никакви общи моменти. Tiberian Dawn е и първата реалновремева стратегия, която сериозно залага на мрежовата игра. На двете CD-та могат да се намерят над 50 карти, предназначени специално за мултиплейър. Именно мрежовата поддръжка допринася в значителна степен за успеха на Command&Conquer.



1997г. - излиза експанжънът HMM II: The Price Of Loyalty.

Десет години след края на The Succession War странни беди са връхлетели земята на Енрот. Крал Роланд е изчезнал безследно, а кралица Катерин е заминала за родната си Ератия за погребението на баща си. Минават няколко години, а кралицата не се завръща. Причината, е че тайнствени и жестоки същества са нападнали и Ератия...

Една от най-забележителните новости на играта е графиката. Тя е в 16-битов цвят и режим 800x600. Няма ги стилизираните, вдървени фигури и движения на бойното поле – всичко изглежда много по-плавно и приятно за окото. Бойното поле е с чувствително увеличени размери – на пръв поглед дреболия, но тя практически усложнява значително битките и добавя много повече тактически възможности. Голяма новост са подземните мисии, умело вписани в хода на кампанията.

Градовете са 8 типа, а героите - 16. И докато преди стартовият герой определяше с какъв град ще играе играчът, то сега градовете са определящи за достъпните типове герои, като във всеки град има само по двама герои – представители съответно на might и magic. Например в Necropolis се вербуват само Necromancers и Death Knights и т.н...

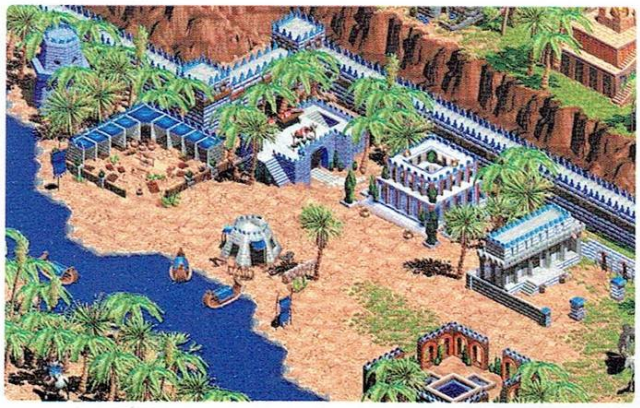
1997г. – годината на прълливия демон.

Вие сте собственик на подземие, в средата на което, защитено, пулсира огромното ви сърце. Имате си слуги-бачкатори, слуги-биячи, слуги-мърлячи... всичко, което ви е необходимо за спокоен и мирен живот. Копаете, разширявате владенията си, застроявате различни помещения (стаи), добивате злато, създавате нови, все по-могъщи и забавни създания на злото. Докато в една прекрасна нощ черноработниците ви почукват с кирките си по стените на съседен дънджън и започват неприятностите...

Dungeon Keeper е игра, коренно различна от бълването на несметни пълчища единици. Максималното население на едно подземие трудно може да надвиши бройката от 30-40, дори в последните нива. С тази игра предимно ще се забавлявате. Тя е далеч от всякакви прекалено сложни стратегии и тактики. Мрачната ви империя се крепи на най-окаяните и жалки създания – имповете - те копаят, строят, златодобиват и са в основата на просперитета ви. Всеки нов имп коства определено количество мана, скоростта на регенерация на която зависи от площта, която владеете. Златото и маната са двата ресурса в играта. Нещата са много хитро замислени, така че да се налага постоянно да се разширявате, но разумно! Ако го правите прекалено бързо, времето и имповете по никакъв начин няма да ви стигнат, за да укрепите и защитите с яки стени и капани дънджъна си. Освен това прекаленото количество импове „изяжда" от лимита ви други създания, които можете да създавате. Лесно може да се стигне дотам, че да сте завладели голяма територия и да сте изкопали много злато и врагът просто да дойде и да ви помете. Ако не сте играли умно, сривът е лавинообразен – чуждите войски нахлуват, вражеските импове конвертват територията ви, изведнъж се оказвате в невъзможност да се защитите ефективно. Голямата новост в тази игра е, че по всяко време можете да се прехвърлите в кое да е от създанията си и да го управлявате от първо лице. Нестандартно хрумване са мъченията, на които можете да подлагате чудовищата си и още ред невероятно оригинални и крайно забавни подробности, мястото за които няма да ни стигне. От всякъде струи хумор, дори от начина, по който животинките ви се хранят, спят, недоволстват, дезертират, а реплики като *„It's a payday!"* вече са се превърнали в класика.

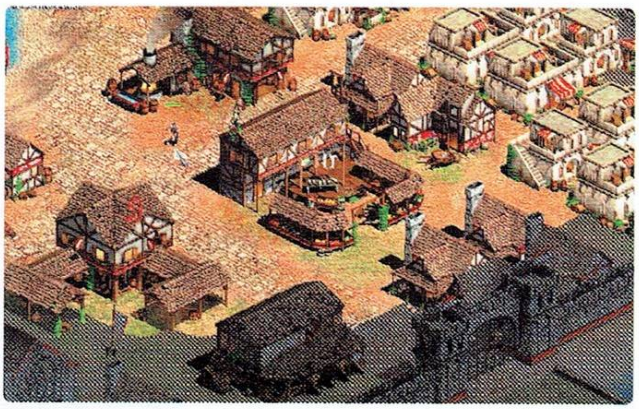
През 1997г. Ensemble Studios пускат на пазара ***Age of Empires***.

AOE въведе един по-различен стил на геймплей, което в кратки срокове направи играта много популярна. На пръв поглед използваната концепция доста точно следва очерталите се канони на жанра – събиране на ресурси, строеж на сгради, бълване на войски. Това, което обаче хвърли в луд възторг геймърското войнство, бяха многобройните ъпгрейди, въвеждането на Ерите и чудесата на света. Тези неща превърнаха **AOE** в основоположник на едно специфично течение в жанра на стратегически игри, което носи неговото име. Тя, разбира се, далеч не бе съвършена игра и основният ѝ недъг, способен да хвърли в яростни крясъци дори папата, бе безумният патфайндинг на единиците (но той не попречи заглавието да се превърне в абсолютна мания и основно мултиплейър преживяване за милиони фенове по света).



Почти три години по-късно продължението **AOE II: The Age Of Kings** предостави много красиво и детайлно графично изпълнение, както и значително подобрен патфайдинг. Почитателите радушно посрещнаха и леко завишената динамичност на геймплея. Впечатление прави и разнообразието от национални – цели 13! Авторите не са си спестили усилията да изобретяват, рисуват и допълват сгради, ъпгрейди, войници, животинки, звуци, музика и т.н. Добавянето на формациите значително улесни воденето на армия от 100+ единици. Интересен нюанс внесе и дипломацията, благодарение на която с желание и подкупи играчът може да си осигури приятелски отношения с владетелите, които няма да го нападат, докато той не го направи.

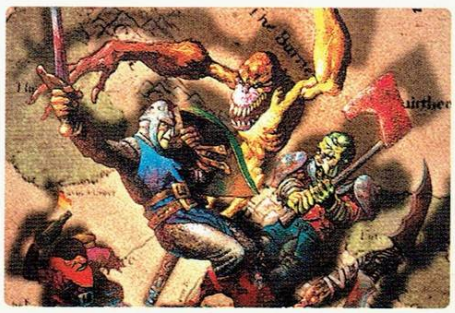
Втората част доразви заглавието в нещо, което по-търпеливите и спокойни почитатели на стратегиите, наричащи себе си *ценители,* отдавна чакаха.



През 1997г. Bungie *създават първата класна тактическа стратегия –* ***Myth***.

Myth: The Fallen Lords влезе в историята на индустрията като една от ГОЛЕМИТЕ игри. Оставяйки настрани цялата отговорност около добива на ресурси и строежа на сгради, тя е съсредоточена единствено във воденето на битки. Всяка мисия играчът започва с налична армия, която трябва да преведе през нивото, смазвайки често непосилно многобройния и на пръв поглед непобедим противник. **Myth** действително е гениална за времето си игра. Дори само заради псевдо 3D визията си и влиянието на терена, който – както играчът много скоро е принуден да осъзнае – е негов най-голям враг и съюзник, в зависимост дали той или компютъра го използва по-добре. Разнообразието от терени, умно измислените единици (всяка с някакво специално умение или талант), които трупат експириънс, превръщайки се с всеки левъл във все по-смъртоносно оръжие и чието съхраняване живи за следващата мисия (и по възможност до края на играта) внася неповторима трънка, е другият ключ към успеха, както и възможността на многобройни тактически прийоми са другите причини, даващи ми основание да го твърдя!

Последвалите две продължения доказаха качествата на основоположника на тактическите стратегии.



История на стратегическия жанр

1997 г. - Cavedog Entertainment създават ***Total Annihilation*** *- една от първите стратегии с изцяло 3D терен и единици.*

На пръв поглед **Total Annihilation** не е повече от пореден **C&C** клонинг... Но!

На първо място това е игра, която поразява с мащабите си – гигантски пълчища се изправят срещу гигантски пълчища в апокалиптичен сблъсък, след сблъсък, след сблъсък... На второ – играта смайва с невероятния брой видове единици и сгради (основно два типа – за добив на ресурси и производствени). **TA** е и една от първите игри изобщо, която се радва на ежеседмични поправки, нови карти, редактор на нива и т.н., които да поддържат интереса към заглавието нестихващ. Дълго след излизането на играта, от сайта на компанията феновете продължаваха да даунлоудват нови и нови юнити и сгради, които пачваха в играта и които внасяха нов баланс. Това, което също дължим на **TA** е, че тя създаде контрола на стратегиите такъв, какъвто го виждаме в почти всяка съвременна RTS. За пример: задаването на няколко последователни команди на единици и сгради, клавишни комбинации за някои от действията и т.н.

Подобно на **C&C** серията и тук историята е много интригуваща, представена посредством прекрасно режисирани кът-сцени и синематици.

StarCraft *(1998г.)!*

Както спомена Freeman в забележката си - три коренно различаващи се като външен вид, сгради, войски и принципи на съществуване раси.

Абсолютно вманиачаваща игра с брилянтен баланс, която придаде на понятието мултиплейър ново измерение. Безапелационен хит, който и до ден днешен – шест години по-късно – продължава да има почитатели и не бе засенчен по масовост от нито една друга игра, освен Warcraft III.

Сериозното описание на играта изисква да изпиша списанието, така че ще спра дотук. Не вярвам да има геймър, който да не е играл или виждал StarCraft.

Homeworld*, дебютната игра на канадската фирма* Relic*, бележи нов етап в развитието на RTS-жанра през 1999г.*

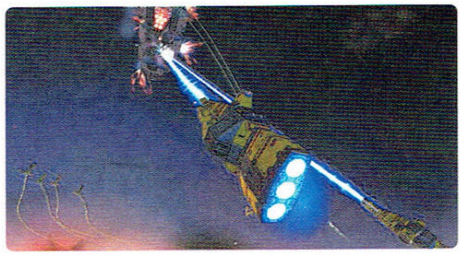
Homeworld разказва за някога горд и могъщ народ (Kushan), изгонен от родната си планета и изпратен в изгнание в най-отдалечения край на галактиката от нашественици (Taiidan). Хилядолетия по-късно е намерен древен артефакт, разкриващ местонахождението на прародината. Дошло е времето народът на Кушан „да се завърне в бащината къща"...

Да определим играта с нещо по-малко от „явление" (особено предвид факта, че се появи във време, когато стратегическите игри вече бяха силно развит жанр) би значело неоправдано да я подценим. Смазващата графика, осъщественият за пръв път успешно, протичащ в трите измерения геймплей, съчетан с лесен за овладяване контрол, феноменалната музика и атмосфера, както и битките в стил Star Wars я превърнаха в явление.

Можете да играете с всяка от двете основни раси. Докато трае дългото ви пътуване, освен корабите на противниковата раса, из безкрайните пространства ще срещате разбойници, търговци на оръжие и други неприятни типове. Лошото е, че играта и с Kushan, и с Taiidan е идентична. Разликите са предимно във външния вид, някои от наименованията и в тонажа на корабите ви.

Геймплеят изисква да изпращате кораби да събирате и преработвате ресурси, да откривате технологии, да строите армията си – нищо ново на пръв поглед, но пренесено в 3D среда, всичко това придобива ново измерение. За разлика от останалите RTS, тук няма база, която да управлявате и на практика не сте така ангажирани с микрениджмънта. Играта залага основно на битките, за които разполагате с набор бойни и други кораби с различни възможности и показатели за цена, маневреност, скорост, въоръжение и огнева мощ.

Жалко за тези от вас, които не познават трътките, полазващи при звука на симфония, чуваща се на фона на най-красивия космос, който могат да си представят.



1999г. – Heroes Of Might and Magic III

Същото, което казах за StarCraft, мога да повторя и за HOMM III – ако искам да има смисъл написаното, трябва да изпиша списанието.

Накратко - това е най-добрата походова стратегия на всички времена. Безапелационно!

Формулата, която направи предишните издания хитови, се е съхранила и тук, но доразвита с нови идеи, система на игра и чудовищно разнообразие от магически артефакти, зверове, магии и тактики за разбиване на противника... Freeman беше казал веднъж, че това е вечната игра. Няма нищо вечно на този свят, но играта, която най-близо се доближава до това изречение, е HOMM III.

Безспорно най-големите постижения на третото издание са рандъм генератора на карти, адски добрият ИИ и НВ Мултиплейърът. Те превърнаха прижиле играта в легенда, хит сред хитовете и... Разбрахте ме.

2000 г. – ***Warlords*** *стъпва в „реалното време".*

След появата си през 1987г. и двете последвали продължения, походовата поредица Warlords даде живот на реалновремева стратегия, която по странен начин успя да интерпретира походовия геймплей, трансформирайки го в реалновремеви. Появи се **Warlords: Battle Cry**.

От старите части са запазени наличието на герой (само един, докато преди можехте да имате до шестима души), някои специални единици и умения, видовете мини и идеята да се завладяват посредством конвертиране, както и някои други по-дребни детайли. Всичко друго е изцяло ново и резултатът е великолепна RTS, задължителна за всеки ценител на жанра като цяло.

В началото си избирате расата и специалността на героя, разпределяте точки по основните му показатели и умения и се втурвате в режимите на игра. Можете да играете кампания, skir- страница 69

страница 68 mish карти или мултиплейър, като експирирънсът, който героят трупа във всяка една от тях и благодарение на който той повишава статистиките си и се сдобива с нови умения, се запазва. Можете да го екипирате и с различни артефакти, които намирате. Ще ви се налага да изпълнявате и най-различни куестове, свързани със сдобиване на благинки. Обръщам толкова внимание на героя, защото той е най-важен. Освен, че с времето се превръща в най-мощната и страховита единица, той се характеризира и с радиус на командване, като всяка единица, попадаща в обсега му, се възползва от различни бонуси като: бързина, повече здраве, повече щети... Ако лидерът падне, играта е загубена. Разбира се, това описание далеч не изчерпва принципите и геймплеят на играта, но впускането в подробности би отнело твърде много място, тъй като **Battle Cry** няма близък аналог, с който да се сравни.

Age of Wonders – свежа кръв във вените на походовите стратегии (2000г).

В разпространяваната от Gathering of Developers - AoW се срещат вече до болка познатите - елфи, гоблини, орки, джуджета...

В началото ще можете да изберете дали да играете цялата кампания или отделни сценарии (като в HOMM III) и ако изберете кампанията, ще последва избор на страна - кралица Елвин и Пазителите или принц Меандър и неговия Култ на Бурите. Следващата стъпка е избор на Leader, като ще имате възможност да му подберете раса и индивидуални качества. Този герой ще участва директно в бойните действия и с качествата си ще може да окаже решаващо влияние за спечелването или загубването на цялата игра. Има възможност за избор от няколко десетки умения, като много от тях имат по повече от една степен на владеене. Генерирането на точки опит води до научаване на допълнителни умения. Следват битки и завладяване на градове със сила или с подкупи и дипломация, ъпгрейди и производство на войскови единици в тях (за разлика от серията HOMM, войниците ви могат да се придвижват и да влизат в битка без да са водени от Герой). Златото (служи за ъпгрейди, закупуване на юнити, иркеер и дипломация) и маната (служи за научаването и кастването на магии и за иркеер на магически същества) са двата ресурса в играта.

Освен градове, по картата има допълнителни постройки - мини, кули, източници на мана, тъмници, леговища на зверове и руини, (в които можете да намерите различни артефакти или същества-съюзници), корабостроителници, ферми и т.н. и т.н...

16 Ноември 2000г. – датата, белязала появата на един феномен! ***Sacrifice.***

Sacrifice е странен хибрид между стратегия в реално време и още няколко жанра. Бих я определил като непоносимо оригинална. Толкова уникално и гениално откачена, че за мозъците на мнозина се оказа това, което е за акумулатора металната пластина, свързваща двата му полюса – те просто дадоха на късо. Въздействието на играта е синонимно на културен шок. Стане ли дума за шантави и свръх-иновативни игри, първото име, което изплува в съзнанието на ерудирания геймър е – разбира се – Shiny Entertainment!

Главният герой в **Sacrifice** Eldred е магьосник-тиранин, успял да избяга от родния си свят малко преди последният да бъде унищожен от могъщ демон. Спасявайки се през пространствен портал, той попада в ново измерение – свят, в който властват пет божества. Eldred решава да предложи услугите си на някого от петимата. Оказва се, че всеки от боговете, видейки от незапомнени времена в дрязги с „колегите" си, е готов да го приеме на драго сърце. От този момент нататък, развитието на събитията попада в ръцете на играча.

Преди всяка битка се озовавате на летящ остров, където можете да разговаряте с боговете. След изслушването на препирните и взаимните им обвинения, следва избор на страна.

Интересното е, че не всяка мисия представлява касапница, в която участват войските на петте висши сили. Задачите, които предлага всеки бог, се различават от мисиите на останалите. Понякога мисията ви в услуга на един бог ще включва агресивни действия, докато същата под патронажа на друг точно обратното – защита.

Най-точното и кратко описание на играта е 3D екшън стратегия от трето лице. Можете да управлявате един герой, а всички останали да командвате какво да правят.

Моментът на създаване на армия се различава коренно от традиционните стратегии. Тук няма сгради, а единственият ресурс е маната. Както и душите на убитите, защото именно те са нужни за „съмонването" от магьосника на нови същества. И докато в магическият свят на Sacrifice маната е един неизчерпаем ресурс, добиван от завладените фонтани сурова мана, то душите са дефицитни и са точно определена бройка – тези, с които започвате и имате в резерв вие и тези, с които разполага врага и основната интрига, около която се развърта геймплеят е борбата за всяка душа, защото една повече за вас означава една по-малко за врага, респективно – едно същество, което да създадете повече за вас и едно по-малко за него.

Героят ви не може пряко да участва като файтър в битките, но може да прави магии – атакуващи, дефанзивни и лекуващи. Освен това той е този, който единствен може да обира душите от бойното поле. Вашите души можете да си ги забършете направо, но вражеските преди това трябва да бъдат конвертнати. Тук се намесват sac-докторите, които призовавате. Те изсмукват с огромни спринцовки есенцията на живота от вражеските трупове и триумфално помъкват хванатите в енергийно ласо души към вашият олтар, където последните в адски болки и логично съпътстващите ги писъци биват прочистени от лоялността си към бившия работодател и са готови да служат на вас, облечени в плътта на което там същество сте си избрали да се превъплътят.

Вие реално не можете да умрете, когато бъдете убити – можете да се съживите до първия ваш мана-фонтан. Докато сте в безтелесно състояние обаче, не можете да правите магии и събирате души.

Пътят към победата е превземането на олтара. В момента, в който някой от играещите завладее олтара на противника, играта свършва. Това става доста трудно и е адски атрактивно да бъде наблюдавано. Който го интересува да намери играта, няма да остане разочарован. Казаното до момента описва играта в толкова бегли щрихи, а тя е толкова многопластова и разнообразна. Толкова блестяща фантазия е вложена в различните същества и специалните им умения, всяко с бонус срещу някое друго, че и до ден днешен нищо подобно не е създавано, а количеството тактически прийоми, които стимулират – изненадващо огромно.

И в действителния и в преносния смисъл Sacrifice е богоформатно заглавие!

Ground Control (2000г).

Ground Control е от заглавията, към които сме свикнали да прикачаме суперлативи от рода на „феноменална", „революционна" и пр. Заради атмосферата, заради геймплея, заради вложения труд и идеи в нея, заради техническото ѝ съвършенство. Дори към днешна дата като визия тя спокойно може да се опре на повечето сродни игри.

В нея няма нито строеж на бази, нито лудо събиране на ресурси. Липсва дори популярният Fog of War, така че по всяко време ще можете да наблюдавате цялата карта и да следите за движението на противника. Играта е толкова тактически ангажираща и богата, че е излишно да се занимават геймърите и с такива неща. Всяка мисия започва с десант на вашия експедиционен корпус на съответната планета, която трябва да бъде покорена. Десантните ви кораби ще могат да кацат на различни места по картата, които ще определите съобразно избраната от вас тактика. Така е възможно да пратите в началото само малък разузнавателен отряд, а на по-късен етап да хвърлите в битката останалата част от армията, която да кацне дори в тила на противника.

Ground Control е изцяло издържана в 3D. За разлика от повечето конкурентни продукти, които използват 3D-ускорителите само за изобразяването на по-красиви специални ефекти, програмистите от *Massive Entertaiment* са вградили третото измерение в играта си по един много реалистичен начин. Не говоря само за напълно свободното движение на камерата над бойното поле, нито само за великолепния начин, по който са реализирани летящите единици, нито само за факта, че теренът

оказва *действително* влияние върху геймплея и че правилното му използване често е ключът към успеха – морските пехотинци, разположени на възвишение примерно, имат по-прецизна стрелба и са по-трудни за уцелване. Говоря за това, че в тази игра светът, атмосферата, чувството, с което оставате, е за действително 3D пространство, в което управлявате единиците си.

Трябва да отбележа, че тяхното разнообразие не е голямо, но е достатъчно. Балансът е много добър, излишни единици няма. И двете страни на конфликта разполагат с няколко вида пехотинци, 3-4 вида танкове и изтребители. Всяка единица участва в цялата кампания и постепенно трупа опит, който повишава показателите ѝ. Ветераните са забележимо по-ефективни. Танковете имат специални оръжия, които са различни в зависимост от модификацията.

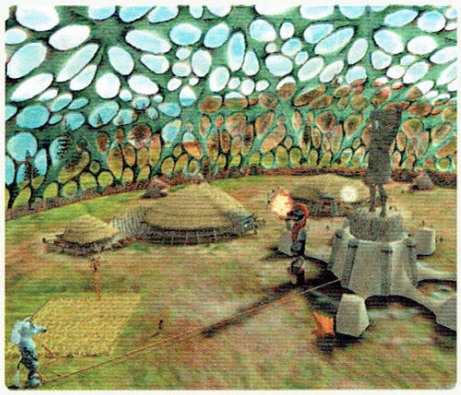
Това, с което ще се запомни Ground Control, е високата ѝ класа, тя е една от малкото 3D стратегии, към които играчът просто трудно може да отправи критични забележки. Заглавие, адресирано към търсещите сериозно предизвикателство тактици.

2001г - Молиньо "изригна" с ***Black&White****.*

Независимо от критичността на мнозина консервативно настроени играчи, неуспели да оценят Black&White в светлината на тоталната иновативност, вложена в нея, за мен присъствието ѝ в този преглед е повече от задължително. Тя е сред малкото игри, които ме накараха да се почувствам така, сякаш съм се върнал в доброто старо време на геймърската епоха – когато игрите се *създаваха,* когато се *творяха,* а не се преписваха, както е практика днес.

B&W е типичен представител на „god game" идеологията. Геймплеят е концентриран най-вече в това да си отгледате собствено животинче, започвайки още докато е сукалче, и да го възпитате така, че да ви служи най-целесъобразно. Най-големият плюс на заглавието е феноменалният изкуствен интелект, а най-големия недостатък – небалансираността. B&W остави в мен усещането за недовършена, недоизпипана игра – твърде бързо новостите омръзват, играта придобива монотонност и навява досада; като капак идва и прекомерната трудност.

Въпреки всичко обаче B&W е революционно заглавие с най-нестандартният геймплей, появявал се след **Sacrifice**.



2001г. ***Tzar***

За **Tzar** сме изписали предостатъчно. Не само родолюбието е причина да включим играта в този преглед. Тя внесе в стратегическия жанр предостатъчно новости, за да заслужи мястото си тук.

Този текст няма за цел да обяснява играта, всеки уважаващ себе си геймър, който се чувства българин, би следвало да я познава и да я притежава в оригинал.

Достатъчно е да си припомним за нея и за чувството на гордост, което ни накара да изпитаме преди три години.

Какво ни очаква на сцената на стратегическите игри тази година?

Ако отворим дума за концептуалност, трябва със съжаление да признаем, че в последно време стратегическият жанр е в застой. Ярките заглавия са рядкост, липсват иновации. Никой не смее да предприеме сериозна стъпка в неизвестна посока. Страхът от случилото се с Westwood, притеснява дори големите, с дългогодишен опит зад гърба си, фирми. Но развитието не търпи дълъг застой, появяват се млади, нахъсени компании, заредени с нови идеи, готови да поемат рискове и тепърва ни предстоят вълнуващи срещи с техните заглавия.

В графичен аспект нещата стоят много по-добре – стратегиите твърдо стъпиха в третото измерение. При това адски успешно. Заглавия като **Ground Control 2**, **Rome: Total War** и **Perimeter**, които ще се появят до края на годината ни карат да настръхваме от нетърпение да видим графичната им прелест по мониторите си. Очакваме съвсем скоро, освен детайлни модели, в стратегиите трайно да се настанят bump-mapping-а и най-новите ефекти, поддържани от последната генерация видеоускорители.

Говорейки за Изкуствен Интелект, там думата е една – *Lionhead* и по-скоро Питър Молиньо. **Black&White 2** обещава да изстреля ИИ до нови висоти. Тази година!

На мултиплейърния фронт засега е затишие и като че ли нищо, което да застраши едноличното всевластие на **WarCraft III** не се очертава до края на годината.

Blizzard начертаха карта за това как трябва да изглежда съпортът на едно стратегическо заглавие, но дали ще се появи втори сървър като Battle.net предстои да разберем. Интересно ще е да видим и какво ще се случи с първото MMORTS заглавие, наречено **Ballerium** – на което в момента тече бетатест – и дали то ще тласне жанра в нова, неизследвана територия.

И не на последно място – с огромно нетърпение ще очакваме появата на новото българско заглавие – **Knights of Honor.**

bike lab

bas-bg.com/bike

Лозенец, ул. Голо бърдо №5

СТРАСТИТЕ ХРИСТОВИ

Участниците: Джеймс Кавийзъл, Моника Белучи, Христо Шопов
Режисьор: Мел Гибсън
Сценаристи: Бенедикт Фицджералд и Мел Гибсън
Официален сайт: www.thepassionofthechrist.com

Обичан и мразен. Благословен лично от папа Йоан Павел II. Превзел медийното внимание заради нечовешките нива на насилие, белязващи последните дванадесет часа от живота на Иисус Христос. Заклеймен от еврейското общество като престъпно антисемитски. Донесъл два инфарктни смъртни случая на зрители. Обвиняван в самоцелна скандалност. Възхваляван като първия наистина светъл лъч в мрака на християнската вяра от последните години. Забелязан свише предпремиерно след като Джеймс Кавийзъл бива ударен от светкавици два пъти по време на снимките. Поставил рекорд за най-голям брой предварително продадени билети. Качил се на осмо място в класацията на най-печелившите филми на всички времена по времето, когато четеш това ревю.

Скандален.

Директен.

Красив.

Истински.

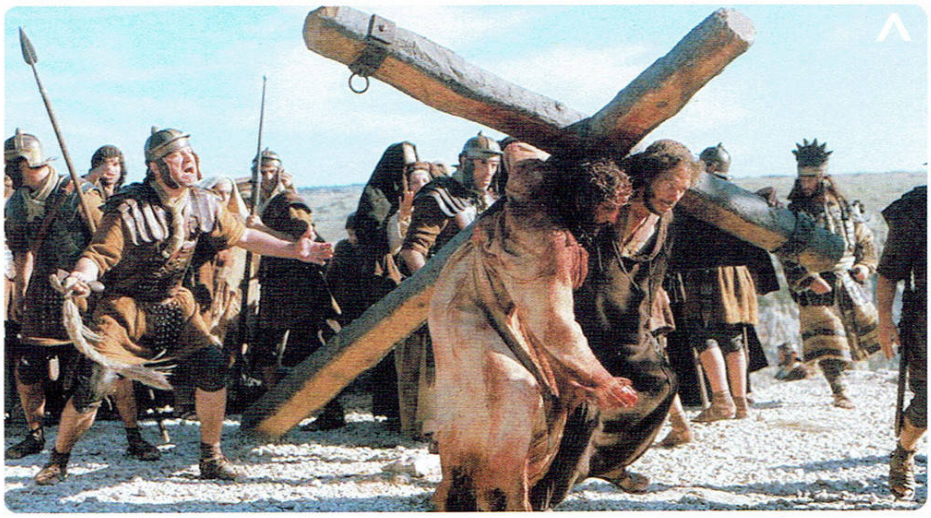
Вледеняващо жесток.

Шедьовър?

Страстите Христови е филм, който в никакъв случай не може да те остави безразличен. И именно това е била идеята. В третата си режисьорска продукция Мел Гибсън разказва познатата библейска история за божия син, жертвал себе си в името на твоето спасение, по начин, който може да подтикне холмарковите екранизации, които гледаш по празниците, докато плюскаш бабината баница да ти приседнат на гърлото. Опитал е твърде успешно да те накара да се почувстваш част от средновната тълпа сеирджии, отишли, за да гледат поредната екзекуция и да се почувстват по-добре от факта, че някакъв нещастник увисва на кръста, а те се прибират щастливо в дома си живи и здрави. И като същите тези сеирджии да извърнеш поглед и да изпуснеш пуканките си. Отвратен, ужасен пред унищожителната мощ на злото у хората. Създал е филм, който да достигне до самата сърцевина на съществото ти, да си проправи път до центъра на рекламираната ти като безсмъртна душа, по единственият възможен за началото на новия век от ледена апатия начин. Разкъсвайки грубо пластовете от лицемерно безразличие и хладен непукизъм, изгаряйки те в огъня на катарзиса в мига, когато последната искрица живот угасне в разкъсаното тяло на Иисус. Не, не съм религиозен фанатик. Дори не съм религиозен. *Страстите Христови* не е филм за християнството. Той е филм за *вярата*. За лъча надежда, който понякога успява да пронижe, макар и за миг, облаците на житейската буря. Мога да ти разказвам за перфектната визия. За едничкия кадър на самотната капка дъжд, пречупила света през призмата на божествената мъка. Мога да ти разказвам за перфектните актьорски изпълнения и да похваля Христо Шопов за чудесната му роля като Пилат Понтийски. Мога да ти разказвам и за невероятния усет към реализма и историческия детайл, придаващ още по-болезнен автентизъм на този кадър. Мога да ти разказвам за най-нечовешките сцени на насилие в мейнстрийм продукция, които успяха да отвратят дори човек, който щастливо хрупа пуканки на филми като Cannibal Holocaust.

Но наместо това, докато стоиш в мрачния киносалон, ще те помоля да си спомниш кой си, какво искаш от живота си и къде си сбъркал, докато плътта на един млад мъж от Назарет агонизира. В края на краищата точно това е идеята.

Оценка: 9/10



21 ГРАМА

Алехандро Гонзалез Инариту е авторът на прелестният *Amores Perros*, който най-вероятно не си гледал, при все че би трябвало. За *21 грама* обаче нямаш оправдание. Безумно фрагментарен наратив, насякъл филма на отделни сцени с различна дължина, разкъсал оковите на последователността и потопил всичко това в калейдоскопна амалгама от разнообразни цветни филтри и техники на засенемане. Тиха и болезнено лирична и интимна история за разбити животи, пропилени надежди и за цената на човешката душа, която тежи колкото няколко потъмнели от времето монети. 21 грама, които губим в момента, когато умираме. Три преплетени сюжетни линии, пренесени отвъд законите на битието, в чистилището на емоциите, където миговете от човешкия живот не са нищо повече от разпилените късове на разбит витраж, врязващи се в изстиващите ни очи, в момента на смъртта ни.

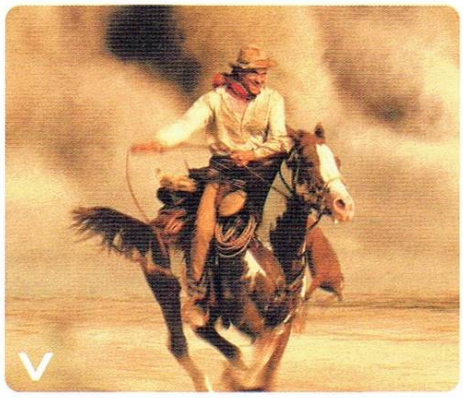
Бенисио Дел Торо, Шон Пен и Неъми Уотс са диамантите в короната на продукцията, а вещата ръка на Инариту е сътворила почти невъзможното съчетание от криминален трилър (сред хаоса от кадри до последно няма да си наясно какво точно се е случило) и дращеща по емоциите ти драма. Проблясващите мигове реалност са толкова близки и истински, че нито за миг няма да бъдеш обхванат от дистанцираното усещане на зрител, комуто поднасят поредния объркан в мементов стил филм. Обективно погледнато *21 грама* може да бъде лансиран в кино-училищата като учебник по сюжетостроене, пред който повечето съвременни творци на седмото изкуство трябва да бият чело.

Субективно погледнато това е филм на който ми се искаше да плача. Да плача за всяка пропиляна минута от живота си. И да се вкопча в своите 21 грама с истеричният плач на новородено.

Оценка: 9/10

ИДАЛГО: ОКЕАН ОТ ОГЪН

Това, което започва като разюздана оргия от цветни филтри, прераства в похвално добър опит за завръщане към устоите на приключенския жанр, реализиран с наистина впечатляващ високобюджетен перфекционизъм. Историята за отгледан от индианци каубой, който е спечелил с верния си добитък Идалго де що има състезания из родната му Америка и бива предизвикан от арабски шейх да се включи в някакво нечовешки опасно и престижно конно надбягване през пустинята, подчертана от малоумния трейлър, в който бате Виго се надбягва с една пясъчна буря, лично на мен не ми навяваше особен оптимизъм. Името на режисьора Джо Джонстън зашлевил ни неотдавна с *Джурасик Парк 3* – съвсем. Противно на всяка логика обаче *Океан от огън* се оказва увлекателен и най-вече направен с невероятно чувство за мярка. Рядко се среща филм, в който многомилионният бюджет подчертава, а не доминира. Джонстън разбърква почти перфектна смес от класическите приключенски ситуации, прескачайки елегантно от една към друга без да се увлича нито във визуалните ефекти (бързи, резки и ефектни проблясъци на прелесестен CGI, задържащи се на екран буквално за по няколко секунди), нито в модерните техники на екшън режисура (редки и добре интегрирани в сюжета ка-



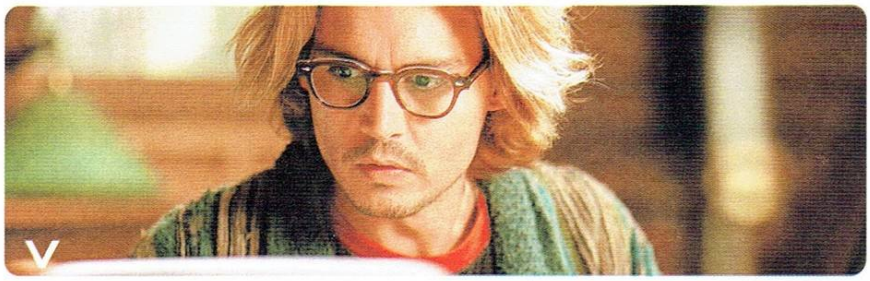
дансови лиричности, старателно хореографирани баталии и интересни операторски решения), нито в коректността към тийн аудиторията (филмът се старае да следва каноните на PG рейтингът, но когато се налага Виго да разпори коня си с нож в едър план го прави без свян) нито – не дай боже в човеколюбиво-животнолюбиво-патриотичните послания (нашето момче не само, че не изчуква шейхската щерка, с която се харесват, но дори не я и целува, което си е съвсем логично при положение, че за целуване на шейхска щерка по онези краища режат пишки). Нео-приключенско кино ет итс бест. Палци горе.

Оценка: 8/10

ЗАВРЪЩАНЕТО НА ПОЛИ

Приятна, но изнервящо хаотична романтична комедия, която така и не успява да разгърне пълния потенциал на идеята си. Нито пък да оползотвори качествено отличния си актьорски състав, представен от Бен Стилър, Дженифър Анистън, Филип Сиймор Хофман, Алек Болдуин, Ханк Азариа и Дан Браун. Иде реч за закономерно малоумен (глупавата физиономия на Бен Стилър стеснява драстично диапазона от образи, в които може да се въплати, както знаеш) застрахователен специалист, занимаващ се с изчисляване на рисковия фактор. Въпросният пич се залюбва страстно със своя бивша съученичка, след като благоверната му съпруга се изчуква с инструктор по скуба дайвинг в първия ден от медения им месец и го напуска. Бившата ученичка се оказва доста откачена, комплексирана и неориентирана мома благодарение на която в подредения живот на Стилър настъпват неконтролируемо стомашно разстройство, бурен секс, самба танци със хомосексуалист, корабокрушение с яхта и ядене на фъстъци от земята. В този ред. Би било наистина забавно, ако сюжетът не напомняше серия от скечове без някаква особено логична връзка (светъл пример е баскетболния мач, в който потният космат тип си отри мощната гръд в лицето на нашия човек; има го и в трейлъра), които прекъсват точно в момента, когато очакваш че ще дойде смешното. Жалко.

Оценка: 6/10



ТАЕН ПРОЗОРЕЦ

Неизменното правило показва, че наистина добрите екранизации по Кинг или са мрачни затворнически драми (*Изкуплението Шоушенк, Зелената миля*) или са заснети от Станли Кубрик и са само бегло базирани на текста на Краля (да, правилно – *Сиянието*). Очевидно *Таен прозорец* не отговаря на нито едно от двете условия. И при все това е изключително приятен филм. Би могъл да мине дори за лековато непретенциозен, ако чудовищно добрата игра на Джони Деп не го издигаше до онези нива на филмовата стратосфера, където можеш да откриеш блестящите актьорски моноспектакли. Забавен по един непринудено театрален начин и твърде далеч от очаквания от теб наситен със страх и кръв трилър. Украсен и с едно леко финално намигване към хората чели новелата и знаещи, че нещата не свършват точно по този начин.

Оценка: 7/10

КИНО ЗАГАДКА

НАГРАДИТЕ НА СЪНИ ФИЛМС ПЕЧЕЛЯТ:

Любо Халачев
Миро Ватев
Емануил Страхилов

Новият въпрос е: ***Какъв е по народност актьорът Омар Шариф?***

НАГРАДИТЕ НА АЛЕКСАНДРА ФИЛМС ОТИВАТ ПРИ:

Любомир Григоров
Константин Кирилов
Любо Халачев

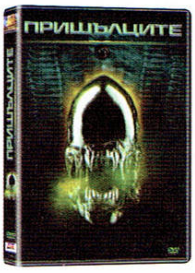
Новият въпрос е: ***От кои филми се отказват режисьорът Волфганг Петърсън и актьорът Брад Пит, за да се включат към екипа на Троя?***

Верните отговори очакваме на kino_zagadka@abv.bg

ВЛАСТЕЛИНЪТ НА ПРЪСТЕНИТЕ: ЗАВРЪЩАНЕТО НА КРАЛЯ

Великолепният и натоварен с 11 оскара край на епичната колаборация между Дж. Р. Р. Толкин (изпод чието перо е излязъл – ако се вярва на разните класации – най-добрият роман за 20 век) и бившият хорър идол Питър Джаксън (най-добрият комерсиален режисьор на 21 век, до момента, ако се вярва на личното ми мнение; и най-вече ако старият Питър не вземе да се детронира еднолично с *Кинг Конг*). Гледай, викай за наш'те по време на баталните сцени и чакай с трепет края на годината, когато – знаеш – излиза четиридисковата разширена версия на филма, която вече би трябвало да си купиш.

ПРИШЪЛЕЦЪТ: ТЕТРАЛОГИЯТА



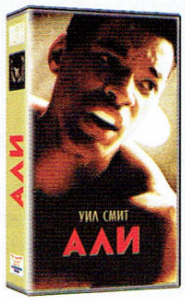
Най-великата сай фай поредица на всички времена. Четири специални издания. Четири филма, обединени от емблематичната Хелън Рипли и лигавите гигерови изчадия. Четири неподправено различни парчета, съставляващи невероятният, изтъкан от кръв и ужас пъзел. Четири стила на режисура. Четири велики имена. Мрачното и клаустрофобично хорър начало на Ридли Скот, преливащо в неудържимата динамика на екшъна на Джеймс Камарън, продължен с депресивната и драматична лента на Дейвид Финчър и завършено с екстравагантно-перверзната екстраваганца на Жан Пиер Жьоне. Дигитално ремастерирани, с множество добавени сцени и дори с алтернативно начало и край за *Пришълецът: Завръщането*. Четири DVD-та, които просто трябва да стоят на рафта ти.

ЗОНА ЗАМФИРОВА

Най-касовият сръбски филм на всички времена, задминал из класациите дори шедьоврите *Ундърграунд* и *Черна котка, бял котарак*. Иде реч за любовна история от по-миналия век между чорбаджийска щерка и златар. Лековато, темпераментно и шарено филмче, което обаче остава твърде далеч от прелестния съседски цинизъм на Костурица. Я сум мале комерсиален флик от новата школа.

ШАНТАВ ПЕТЪК

Класическа, но изненадващо приятна трактовка, в която майка и дъщеря, баща и син, мъж и жена, човек и куче, дедото и дедовия си разменят местата, преживяват класическите комични приключения, базирани на сблъсъка с непознат аспект от реалността и в крайна сметка преоткриват себе си и стават по-добри. Джейми Лий Къртис прави прилична роля като тийнейджърка попаднала в четиридесет годишно целулитно тяло, има няколко наистина свежи моменти и филмът свършва точно преди да ти доскучае, което си е доста добро постижение.



АЛИ

Уил Смит размахва юмруци в ролята на най-великия боксьор на всички времена. Добре бе. Не останаха извънземни и зли правителствени агенти ли, що ли...

МЪЛХОЛАНД ДРАЙВ

Може би това е филмът, който към днешна дата успява най-точно да пренесе на лента един объркан, кошмарно-гротесково-забавно-еротичен сън. *Мълхолънд Драйв* е преживяване на границата на реалността – странен, алогичен, екстравагантен и въпреки това много личен и човешки филм. Филм пробиващ границите на възприятията ти. Гледай.

ЗВЕЗДНИТЕ РЕЙНДЖЪРИ 2: ГЕРОЙ НА ФЕДЕРАЦИЯТА

Ослепително глупавото и нискобюджетно продължение на и без това не особено смисленото CGI фиаско на Пол Верховен, който бе принизил романа на Хайнлайн до широкомащабна реклама на Райд. Герой на федерацията изби рибата още с дебилния си трейлър, започващ с надписа „Този път всичко е различно" и продължаващ с кадри на толкова лоши визуални ефекти, че просто няма как да не му повярваш.

СПОМЕНИ

Искаш да видиш какво се получава, когато трима велики японски автори на манга решат да отдадат почитта си към творчеството на Кубрик и Тарковски? Ами виж.

МЕДАЛЬОНЪТ

Джаки Чан и Джулиан Сандс се маризят в името на някакъв особено древен медальон даряващ безсмъртие, благодарение на който и без това непобедимата фурия Джаки става тотална стръвница и изтрепва де що има лоши из братска Англия, където се развива основната част от действието. Наоколо неориентирано се мотае и Клеър Флорани, която те оставя с впечатление, че е попаднала в каста, просто защото изглежда добре с кожения си панталон на плаката.

ЛОША КАРМА

Лоша карма, лоша режисура, лош сценарий, лоша актьорска игра, подтискащо лош филм, в който Патси Кензит си мисли, че е Джак Изкормвача и тормози нещастния си психиатър, а ти така и не можеш да схванеш какво общо имаш с всичките това.

ВЪПРОСИ И ОТГОВОРИ: WORKSHOP

По случай годишнината на списанието решихме този път интервюто да го проведем сред екипа, отговорен за създаването му – настоящи и бивши негови членове. Оказа се, че предвиденото за целта място далеч не е достатъчно и отговорите на проведената анкета бяха разделени на две. Едната част ще я прочетете тук, другата в следващия брой.

Въпросите:

01. Представи се.
02. Как започна работата в GW, (какво помниш) с какви спомени си от това?
03. Имаш ли хоби?
04. Предпочитани игри, музика, жени/мъже?
05. Какво мислиш за Фройдизма? Или да го кажем по друг начин - наистина ли всичко се върти около секса? Защо?
06. Защо пилето пресича пътя?
07. Как пишеш статиите си?
08. Любим колега?
09. Любим брой?
10. Кой за последно те е виждал гол/а? И той/тя квооооооо?
11. Кога за последно излъга? Защо? И каква беше истината?
12. Какво си искал/а да кажеш на главния редактор през всичките тези години? :)))
13. Кой/коя/кое е Урсула?
14. Познаваш ли някой гей?
15. Най-ценното ти притежание?
16. Най-идиотското нещо, което си писал/а в това списание?
17. Най-ужасното нещо, което сам/а си си причинявал/а?
18. Грешката, която би повторил/а?
19. Хипотетична ситуация: Вървиш по улицата и те спира една цаца. Пита те за рибен магазин в близост, защото днес ѝ се хапвало акулско филе. Какво правиш?
20. Задай си сам/а един въпрос и му отговори.

..и отговорите:

Alex III

01. Приятно ми е, Сашо.
02. Написах една статия за Independence War, щото играта ме кефеше, и за Tzar, щото бях от хората, които са я правили. Сега ми е забавно като си чета старите статии - кефя се колко съм бил сладичък навремето.
03. Събирам остри впечатления. Идеалното място за това е компанията на хора, които се занимават с екстремни спортове. Пробвам от всичко, което мога, но за момента активно се занимавам с катерене и парапланеризъм.
04. Игрите да са хубави, музиката да ти дава това, от което имаш нужда, жените да са красиви и да не говорят, когато не трябва, а мъжете да са мъже.
05. Върти се, но с една уговорка. Върти се около секса, който липсва. В момента, когато конкретният секс се появи, нещата престават да се въртят около него. Защо е така ли? Ако знаех как точно работят тия неща, дали щях да отговарям на анкетата сега, или щях да правя нещо друго, а?
06. А то пресича ли го? И какво представлява пътят? Съществува ли въобще път? С две РАЗЛИЧНИ страни, та да има значение дали го е пресякло? И изобщо, дайте да говорим конкретно - какво е това пиле? На грил или с картофи?
07. Преди да седна да пиша задължително поигравам малко играта, за която ще пиша. Може вече да съм я минал или да ми е писнала или каквото и да е, но просто ТРЯБВА да поиграя 10 минути, за да вляза в атмосферата. После сядам и пиша, често без никакъв план и идея какво ще излезе. После чета и поправям и се кефя ако е хубаво.
08. Диян. Весела.
09. Да не би това да е някакъв заобиколен начин да намекнете, че част от броевете ни са по-лоши от другите? Не се хващам на това.
10. Приятелката ми, що? Абе това да не е още онзи брой с 18-ката?
11. Какво точно е истината, я ми кажете? Истина ли е твърдението „Това твърдение е лъжа"? А лъжа ли е? Я се научете да си задавате коректно въпросите първо...
12. Не мога да разбера как успява толкова често да е на диета...
13. Урсула е прякорът виден столичен хомосексуалист.
14. Приятелката ми. Поне тя така твърди.
15. Зависи от ситуацията. Ей така като си седя на стола - аз самият. Когато се подхлъзна от скалата - въжето, което ме държи над пропастта. В такива моменти светът изведнъж се свива до скърцането на възлите, примките и карабинерите и здравия (да се надяваме) хват на човека, който държи другия край на въжето.
16. Искате да кажете - по-идиотско от ей-такава анкета? Ми не се сещам.
17. Човек много трудно може да си причини нещо наистина ужасно. Може да си причини страдание, но в моя житейски опит досега в крайна сметка то винаги се е превръщало в печалба най-накрая.
18. Любимата ми грешка (и я повтарям при всеки сгоден случай) е да скачам от самолет по време на полет. Препоръчвам го на всички - освежава и леко подритва житейската гледна точка в здравословна посока.
19. „Съжалявам, не зная, защото не обичам риба. Обаче навремето в Пловдив имаше много хубав рибен щанд в Халите - досега си спомням миризмата му. Предполагам, че за вас няма да е проблем да прескочите 150 км в пространството и двайсет и няколко години във времето, за да си вземете оттам каквото ви трябва."
20. Защо ли отговарям на тази анкета...
(Въпросът беше риторичен. Ще рече - няма да дочакате отговор. Нещо като въпроса за живота, вселената и всичко останало, но без „42" накрая. Това го е прибавил авторът, за да има хепи енд и да не го отреже редакторът.)

Damond

01. Казвам се Кристина или по-познатото – Деймънд. На почти 26 години. По професия химик, в момента докторант, който преди малко повече от 18 месеца реши да изпробва силите си на журналистическото поприще. За добро или лошо.
02. Спомени...: дълго колебание, срѫчкване от другарче, мотивационно писмо, сърдечно отношение, леко притеснение, удоволствие, близко до пристрастеност.
03. По-правилно би било дали има нещо, което да не възприемам по този начин. Хобито е забавление, което би трябвало да си остане такова, дори когато се превърне в професия.
04. Fps-и, походови стратегии, адвенчъри и всичко весело и шаренко, което ми се мерне в полезрението. Блек, готик, дет и прочие залитания към жици и дерящи се вокали (който има комшии, фенове на Азис, ще ме разбере). От 6 години предпочитанията ми са насочени само към една жена :). А, за мъже ставало дума – ами по високи, дългокоси, рошави дегенерати с кожени гащи. В определени моменти може и без последното.
05. Че се въртим около него, е факт. Лошото е, че той не се завърта достатъчно често около нас.
06. Органолептично доказахме: Представителите на Клас Птици теоретично притежават вродена склонност към осъществяване на подобни сложни движения, контролирани от малкия мозък. За съжаление, отговорът на вселенския въпрос, поставен по-горе, остава неизвестен, тъй като науката не познава индивид, успял на практика да извърши споменатото действие, без да бъде прекъснат от Homo sapiens (за ядене иде реч).
07. Изключително прилежно, влагайки цялото си сърце (нали Диян ще го чете това?).
08. Кратко и ясно - всички ви обичам. Барабар с колежките.
09. 19-ти. Сантиментални причини.
10. Ако трябва да спазваме хронологията – душът в банята. И от неудобство реши да ми пусне. Топла вода.
11. Рядко ми се случва и нямам ясни спомени. Най-вероятно във връзка с поредното кръшкане от работа.
12. Може ли три допълнителни странички за есе с работно заглавие „Образът на главния редактор в месечното издание Gamers` Workshop"?
13. Имагинерното олицетворение на унисекса в съвременното общество.
14. Някой? Някои по-точно.
15. Вродения оптимизъм. И колекцията от хладни оръжия, начело с една преексплоатирана брадва.
16. Съвместната статия за Симс 2.
17. Загубата на вяра, което доведе до поредната задънена улица. Пренебрегването на собствените желания в името на криворазбрани морални принципи.
18. Да изгоря всички мостове в миналото с плахата надежда за твърда земя под краката си в бъдеще.
19. Тичам за бира. Много са солени тези морски екстри.
20. И сега накъде? Отново напред.

Dimensin

01. Казвам се Евгений Николов Тенев, a.k.a. Dimensin
02. Помня, че беше 15 брой. Бях написал едно разказче за играта „Цар", което занесох в редакцията. Оттам всъщност тръгна всичко. Следващите няколко дена ми се губят...шефа каза, че така се посрещали новобранците...
03. В най-чист вид, не. Когато ми остане време, гледам да поиграя LOTR:Trading card game.
04. Heroes of might & magic 3; Might&magic 6,7,8,9; Sea Dogs, Fallout 1,2; Diablo 1,2; Sacred; /Пфу... отде пък го изсрах тва диабло?/
05. ДА! Това е движещата сила, брат. Правилната формула за създаване на потенциална и кинетична енергия при жената е следната: Ку=Р/П.
06. Джовани, ти ли ги измисли тия въпроси?
Ми как защо... защото е женско!
07. Ми...играя, сядам и пиша...
08. Всички. Няма другаде такива хора. Никъде. Уникални са.
09. Мисля, че броя с Блъд-Рейнката на корицата владее.
10. Гаджето. В банята.
11. В банята. Казах й, че се къпя. Всъщност си играех с делфинчето.
12. Аз въщност съм му го казвал. Не го бива на Heroes.
13. Той, Тя и Другия от дясно.
14. В библейския или разговорния смисъл на думата? Да не влезем в някоя грешка...
15. Сърцето.
16. Теста за бременост!
17. Прочетох теста за бременност.
18. Бих се влюбвал всяка сутрин в Жената до мен.
19. Пращам я в редакцията при Джовани да му каже да спре да пие преди да пише въпроси!
20. В: Какво правят жените след секс?
О: Пречат.

Duffer

01. Драгомир Демиров Дончев – 175 см среден ръст – кожа, кости и ху...аааа интелект...
02. Ами влязох му един ден на скорост на Диан и той просто нямаше къде да мърда. Иначе само хубави спомени пазя. За мен е привилегия да пиша за Workshop. Хм.. остай другото ами го и мисля J
03. Ами да... Workshop
04. Ролеви – игри де, не жени. Музика? Всякаква без Стратия – него Меда си го пази за самотно-интимни цели.
05. Абе Фройдизъм... Фройдисти, сифилистици, католици – важното е да сме живи и здрави. И после - не се казва „секс", а „ебане" , а и я ми кажи ти за друга Причина (ама с „П") сещаш ли се?
06. Еба ли му мамата! По добре питай Психо – той е по пилците...
07. С клавиатура и Word... Баси можеше и по тъпо въпрос да измислиш – честно...
08. Сашо Бакалов fErEver!
09. Първия който си купих – онзи с Дракан на корицата. Помня че имаше една статия за втория шанс та така...
10. Жена ми. Не беше особено впечатлена...
11. Аз не лъжа бе! Честно! Това е истината!
12. Дияне, Дияненеее, да ти бибип бибипката Дияне...
13. Аз съм бе! Това ми е конспиративното име – разкри ме!
14. Мдам и то какъв!
15. Собствения си задник – него най си ценя, съответно си го и вардя зорко!
16. Статията ми за експанжъна на Dungeon Siege…
17. Да си скубя космите в носа...
18. Бих се напил пак както някога с текила и бира. Въщност точно в този момент съм на еееей тоничкоз от тази идея..
19. Такива неща има само в хубавите невероятни приказки, пич – на мен подобни интересни случки не ми се случват просто...
20. В: Като съм толкоз умен защо нямам пари?
О: Ами точно щот съм толкова умен, за т'ва нямам...

Freeman

01. Freeman
02. Помня, че имаше трима души, абсолютни дилетанти, които бяха решили да правят списание, вътрешно им се присмях, после те наистина издадоха 1-вия брой и се почувствах много жалък, заради факта, че съм си позволил да гледам на начинанието цинично и с недоверие. Това бе момент на катарзис за мен, ще го помня винаги. Това бе и моментът, в който реших, че имам нужда от нематериална кауза, за да се спася като личност. Списанието ми я даде.
03. Да чета книги и хора
04. Екшъни. Музикалните ми пристрастия са твърде широко понятие, слушам дори поп-фолк, рап и – о, прости ми боже! – хип-хоп – като едно добро прасе съм по отношение на музиката. Харесвам жените с естествен сексапил, може да са леко кокетни и капризни дори, не ми пречи, лесно се оправям с това.
05. Ами и аз да ти го кажа по друг начин тогава – ако бях жена щях да съм ебати мръсницата! Защо? И ме питаш?!
06. Няма как пътя да пресече пилето, копеле.
07. Трудно. И давам всичко, което мога да изцедя от себе си в конкретния момент. Преди да започна да пиша задължително седя и гледам в една точка минимум половин час, опитвайки се да се попия от мисълта за играта. Ако не помогне, си я пускам отново.
08. Лоялният!
09. А ти кой крак искаш да ти отрежат? Левият или десния?
10. Огледалото. ТО се изпоти.
11. Нямам никаква идея. Напоследък обаче доста често си спестявам истината – това брои ли се? Защо? Ами защото е по-лесно да замълчиш, отколкото да кажеш нещо, с което ще нараниш някого или ще си създадеш проблеми. Навремето не бях такъв обаче. Знаеш ли, ще трябва да се замисля сериозно по този въпрос...
12. Кефиш ме, копеле!
13. Правилния човек!
14. Хе-хе, аре стига с тия педалски истории вече, майтапа се изчерпи отдавна. Не, не познавам, срещал съм, виждал съм, но не познавам. Може би само... Мед и Джовани, и Джулса, и Снейка, и Уиспър...
15. Не знам защо, но има хора, които ме обичат. Те са най-ценното ми „притежание"
16. Всичките ми редакциони са безумни. Но се иска време да го проумее човек.
17. Погребах способността си да обичам.
18. Наистина не знам. Много ме затруднява този въпрос. Може би да оставя емоционалността ми да ме ръководи в живота. Макар, че е ужасно!
19. Ще уволня тоя дето ги измисля тия въпроси.
20. Ти ли си? Да, аз съм!

Groover

1. Казвам се Юлиян – по прякор Groover, по приятели Джус.
2 .След излизане на първия брой на списанието написах един ужасно критичен мейл, след което дойде миролюбиво послание от екипа да дойдем да се запознаем. И така от брой трети се започна. А иначе първото нещо което видях в редакцията бяха четирима играещи Starcraft, които не ми обърнаха грам внимание докато накрая Ачо (Chopper) не хвърли разгневен клавиатурата и започна да обижда по най-безкомпромисен начин „скапаната мишка".
3. Да чета книги счита ли се за хоби?
4. Предпочитани игри – най-вече старите, а също така и световни хитове като Bridge Builder, Crimson Land и прочее. Музиката е широко понятие – да кажем, че в момента в playlist-а са ми DIDO, Evanescence, Fleetwood Mac, ELO, Stain, Queen, Gravity Co. и Белослава. Имам явни предпочитания към точно една жена и тя е съпругата ми :)
5. Колега, като ти гледам shared директорията, май всичко се върти около секса :)
6. За да могат комиците да си правят майтап с него.
7. Да се надяваме добре.
8. Работещият колега.
9. Нямам само един любим брой. Много са, но може би първият коледен брой на GW със Светата Троица...
10. Честно казано аз. „Мдааа, това огледало откога е станало толкова тясно?"
11. Сериозно не съм лъгал от толкова много време, че чак съм забравил за какво точно се наложи. Иначе дребните ежедневни лъжи се нещо твърде скучно, за да ги забелязваш, камо ли да караш хората да ги четат.
12. Май съм му казал почти всичко, което съм искал за последните 6 години. Останалото може сам да се досети.
13. Да се надяваме, че не е бъдещето на човечеството.
14. Да. И прекия и в преносния смисъл на думата.
15. Спомените ми.
16. Статията за хардуер Fuck You Fuck Me, брой не се спомням. Което ми напомня да проверя дали това чудо все още съществува :))
17. Много ужасни неща съм си причинявал – много ме бива в тази насока. Последното е опита ми да заприличам на сфинкса (да се чете с полуразрушен нос), докато монтирах стойката за телевизора в къщи. За радост опита се провали, а аз се отървах само с уплаха.
18. Ами не бих се опитал отново да монтирам стойката за телевизора, но виж отново бих се доверил на непознат човек и да му дам пари назаем.
19. Протягам пипало и й показвам кой движещ аквариум може да вземе, за да стигне до най-доброто място за риби-канибали в града.
20. Какви са плановете Ви за бъдещето? Кога смятате да напишете автобиографична книга, да снимате

филм за живота си или поне да се възпеете в някой солов албум? - Да.

Maggrabar

1 Красимир Койчев, 32г, от Карлово, живея в София. Бачкам на Илиянци. Имам брат близнак - Лъчо, бизнесмен и запален фен на стрийт рейсинга. Има две коли(тунингована субару легаци и импреса), които могат да нацепят асфалта пред беемве М Power и Порше. Имам и сестра, на 16г, до която Ана Курникова би изглеждала като мис курник.
2 Първо беше форумът, ривенджа, виртуалните касапници с „враговете", после ми предложихте да напиша статия за Rally Trophy.
3 Мда, геймър съм.
4 Рейсинг, Mystical, и жени, които не се стряскат от въпроса „джам ли си между краката?". В момента не признавам нищо друго пред Winning Eleven.
5 Фройд е гений. Ще ми се някой като него да направи компютърна игра. И наистина всичко се върти около секса, т.е. най-важно е преди и след. Самия секс и маймуните го умеят.
6 Липса на пътни знаци на пилешки.
7 По настроение и емоция.
8 Весела.
9 Да речем три пъти на седмица е задоволително.
10 Инкасаторката. Водомера не работеше и тя го провери.
11 Бе ти за какъв ме мислиш бе?!? Не бих си позволил лъжа от страниците на това прекрасно и изключително списание... муахххх... Извини ме, отивам да си напудря носа...
12 Да опита с жена J. И да е жив и здрав.
13 Не става за кой, никога няма да бъде коя. Да пресича пътя и да свършваме.
14 Да, Васко Василев – Базилио. Много по-готин е от ония в редакцията.
15 Имам дъщеричка, но по-скоро аз съм нейна собственост.
16 Навремето пратих един мейл. Но по стечение на обстоятелствата повечето от идиотщините се случиха.
17 Имах грешна защитна схема във Winning Eleven и Urko ме съсипваше от пердах.
18 Да се захвана с игрите.
19 И при рибите ли има неврози?!?
20 Колко лъжи изрече в тази анкета? Мдам, броят им е задоволителен, не бива да се губи форма. Всъщност, ако не лъжем постоянно, ще сме обикновени твари, а не човешки същества. П.П. на форума на ГВ анкетите се смятат за идиотщина. Гледай да не те забележи модератора на списанието.

Meg

01. Жорко. По-познат като Meg. Занимавам се с дизайн и някви други хубави неща.
02. С негрите се познавам още от двадесети брой. Тогава минах през редакцията. Много говорех и Дидо ми каза, че ще се разберем. Кво се разбрахме така и не разбрах, ама... абе разбирате.
03. Photoshop, White Russian, жени.
04. Търд търсън, рейсърчета. Музика всякаква, но качествена. Жени – брюнетки.
05. Сексът и мързелът карат света да се развива.
06. Защото е видяло яка пилка на отсрещния тротоар.
07. На тъгъдък.
08. Урсула.
09. Следващия.
10. В банята оня ден се загледах в огледалото. И кво... липсват ми сантиметри.
11. Преди 2 дена. Казах че броя ще излезне до два дена.
12. Че е педера... Че е ге... квот съм имал съм му го казал.
13. Приятелката ми... примерно.
14. Не, ама познавам бисексуални жени – много са добри... поздрави и на трите.
15. Чувството ми за хумор.
16. Интервюто с Рудолф. Бяхме си „махнали главите" докато го писахме, но се получи доста добре.
17. Паднах от един скейт. Комоцио. 2 дена реанимация. Ей такива, забавни неща.
18. Бих напуснал Workshop.
19. Това има ли нещо общо с новата диета на Дидо?
20. Трябва ли да мисля въпрос? Не.

Snake

1. Казвам се Александър Бакалов, и за добро или лошо съм по-известен с прякора си **Snake**, отколкото с рожденото си име. На 25 години съм (зодия Стрелец, неосъден, неженен, потентен и с добро чувство за хумор, ако държите на тази част) и жизненият ми път в момента ме води из някои разнообразни трудови поприща, в общи линии свързани с това, което винаги съм смятал, че мога най-добре. Да възправям перото си срещу меча на реалността.
2 В пристъп на вдъхновение изпратих в редакцията една стряскащо аматьорска статия за Get Medieval и едно разказче. Около месец по-късно бях призован на ГъВъ фронта. Пиковият миг в топлите ми спомени е относно момента, в който гуруто Фрийман ме посрещна по джапанки и боксерки в офиса и ми връчи статията за Aliens Vs Predator.
3 Колекционирам усмивки, слънчеви лъчи, стихии, сърца, разбити илюзии и гняв.
4 Стелт шуутъри, търд търсън екшъни, вариации на тема хеви метъл с индустриално-блекаджийски акцент, червенокоси и блондинки, съчетаващи детински чар и изострена женственост, колегата Кънев... опа, увлякох се.
5 Не всичко. Но аз със сигурност се навъртам там.
6 В случай, че се казва Мохамед – за да отиде при планината. Или за да организира бомбен атентат, знам ли и аз...
7 Изпростял до безобразие, ядосан или тъжен. Понякога обзет от отегчение и хладно безразличие, които раждат изненадващ журналистически перфекционизъм.
8 Всичките са ми любими. Една конкретна колежка ми е любима и в по-интимен смисъл.
9 Фаталният.
10 Огледалото в хола. И половинката ми.
11 Излъгах себе си, че животът е длъжен да ми поднесе прилежно цялото налично земно щастие, просто защото съм пич. Истината е, че трябва да се боря за него.
12 В миг на сериозност – че го обичам и му дължа ужасно много. В тона на настоящата анкета – че не ме привлича сексуално, съжалявам.
13 Хаотична съвкупност от незадоволени пишки. Урсула очевидно е събирателният образ на Член от уъркшоповския екип.
14 Уха! Цял колектив, дори.
15 Те са три. Мозък, сърце и пенис. Ако си говорим за предмети – едно парче скала и една картичка.
16 Едно да беше... За първото място се борят Клизмите ни с Джовани, превюто на Sims 2 с Кристина и личният ми онанистичен манифест V.I.P.
17 Един скок с бънджи, едно нечовешко напиване с бира и една загуба на вяра в живота.
18 Да започна обречена битка.
19 Удрям си една чекия, падам на колене и се разплаквам от щастие.
20 Струва ли си? Да.

uRKO

1 Иван Христов, роден 1977, тарси строга домината с голям клитор за усъществяване на детската му мечта.
2 Имаше една игра, Heroes III. Диян, Джуса и шепнещият, голям човек човек си мисленя, че много я разбират. След кат се запознахме и поиграхме почнаха да чупят клавиатури, ходеха умислени и някак видът им беше нежно осквернен, Прекрасни спомени...
3 Да, играя. Конзолни игри. Има един футбол на PS2. Главно него играя, един вид наркомания е.
4 Конзолни, японски, секви жанрове, главно спортни и аркадни, некви такива с по-малко мислене, но изискващи майсторлък и фантазия. Съвършенството е в простотата, важи и за игрите да знаете. Болен съм по U2 и Dire Straits. Обичам жените, имам си таман две в къщи, прекрасно е когат са на кеф.
5 Кво е туй, не съм компетентен, се пак съм ядрен физик, с уклон към дизайна. Като цяло не е лошо да се контактува, за мен обаче не всичко се варти около сношенията. Иначе е приятно, ако имаш възможност да ги осъществяваш, абе сложна тема...
6 Еба ли го, най-вероятно проблема е ментален.
7 Аз рядко пиша. Навремето пишех с кеф.
8 Мъглата (колега поклонник на ролевите игри със склонност към внезапното изчезване и така, няколко дни), обичам този човек!
9 Нямам.
10 Жена ми, която не ми е жена, но пък аз си я обичам.
11 То често се случват тия работи. Не помня конкретно.
12 Куче, куче пак ли за теб ще говорим... Подтисни егото си поне мъничко и от теб ще излезе неземен пич;)
13 Немам елементарна идея.
14 Да, навремето, докат ходех в редакцията познавах няколко, ся съм далеч от тия неща.
15 Конзоли, няколко на брой.
16 Аз главно загрозявах тва дет другите пишеха. Нали съм дизайнер. Иначе имаше една статия за Carmageddon 2000, дет я писахме с Диян, некви септични ями бех споменал, имам само бегли спомени.
17 Загасих си фас в ръката, щот преди туй биейки се с жена ми (аз с чук и цигара, тя с ножица и +12 на злоба) я нараних умишлено.
18 Не знам.
19 Спирам марихуаната, моментално.
20 Какво да ям? Пица.

ПРОТИВОПОСТАВЯНЕ: ЗА И ПРОТИВ МЕЙНСТРИЙМ ТЕЧЕНИЯТА

Ледчетата тихо прозвъняват в чашата ми, когато я надигам в името на една прогаряща и ободряваща глътка. Това, което съм си купил от кварталната бакалия определено не е Джим Бийм, каквото и да се мъчи да ме убеди залепеният накриво етикет, но сподавям рекламно-кинематографичното си желание да разбия ефектно чашата си в пода. Имам твърде сериозна нужда от съдържанието ѝ. Мъчително плъзвам мишката си към иконката на уинампа, в чиято плейлиста дебнат няколко актуални биадовски хита, даунлоуднати в името на професионализма. Опознай врага си, дето се вика. Да открием чалга в мрежата се оказа изключително лесно начинание. Кръшните турски шансони с български лирики са пропълзяли стряскащо дълбоко в пространството, което доскоро свързвахме само само с матрично-уилямгибсъновия интелектуален сайбърпънк хлад. Сайбърпънк, дедовия. Напиши във find.dir.bg *Gergana* или *Azis* и гледай какво става из свободното бг-пространство. За сравнение можеш да напишеш и *Frontline Assembly*, примерно, и после ела да си поплачем заедно.

Както и да е.

Я да видя какво съм си свалил...

Ооох, *Анелия*. С какво съм го заслужил? Определено не ми плащат достатъчно. Поглеждам с надежда към половинката си, но тя упорито отказва да се възкачи на близката маса и да развърти кръшна снага, за да ми създаде по-пълноценна творческа атмосфера. Я да видя какво следва... Оле, мамо, *Азис*. Ще ме прощава професионализмът, ама врагът ще си остане неопознат. Мисловната ми дейност направо блокира на този фон, а здравият ми разум се разбива на серия от хаотични желания, вариращи от „Да се напия" и „Да се търкалям по пода от смях" до „Да се самоубия" и „Да умъртвя по особено безсърдечен начин врещящото изчадие". В зависимост от материала.

Пускам си *Nine Inch Nails*, отварям си уърда и пристъпвам към първата подточка.

Имидж

Никога не съм претендирал, че разбирам особено много от музика, при все, че съм се изявявал като музикален журналист из няколко български медии. За това няма да засягам темата за музикалните достойнства на чалгата, защото в масата от бездарие има проблясъци на музикален или вокален професионализъм (проблемът е, че до момента не съм видял двете неща да се засичат в рамките на една и съща песен). В края на краищата никой не може да ме принуди да слушам нещо, което не искам (освен съседките от партера, всъщност, които в продължение на няколко месеца ме будиха всяка сутрин към 8 с онази песен за хищната хиена; към днешната дата са сменили музикалните си предпочитания с Мишо Шамара, но за това ще си говорим друг път).

Въпросът е там, че докато ушите ми остават очаровано девствени чалгата ми се набива в очите. И когато видя Азис на огромен билборд насред София, възседнал възторжено гол мъж, ми иде да натикам един калашник в дванадесетоловия задник и да натискам спусъка, докато не започне да дава заето. И за да не ме наречеш хомофоб (не че не съм такъв, всъщност) – по подобен начин ми действат лъскавите шорти на Софи Маринова. Както и изгледът на огромен процент чалгаджийки –

безвкусният тежък грим, крещящите тоалети, напращелите силиконови бюстове, драстичният маникюр. Неща дебнещи ме от корици на списания, плакати из градския транспорт, плакати по улиците.

Единствената реална полза от националното доминиране на чалгата, за която се сещам, е че имаш възможност да видиш полуизваденитe цици на Гергана по достатъчен брой телевизии. Което реално погледнато не е чак такъв келепир, при положение, че преди това си видял Азис и ти е спаднал трайно.

Национална гордост

Чалгата технически не е български продукт в огромна част от асортимента си. И същевременно това е може би единственият *български* продукт, в който се наливат достатъчно пари, за да се постигне перфекционизъм. През годините съм видял точно два български поп клипа, които могат напълно да задоволят кинематографичната ми критичност на всички възможни нива като идеи и реализация – „Ще избягам ли от теб" на *Каризма* и „Нищо" на *Мария Илиева*. За сметка на това за два часа гледане на Планета (дейност, която практикувам доста по-често отколкото ми се иска, защото по купоните в последно време пускат именно тази телевизия без звук, защото софт порното там е по-добро от това по XXL-а) виждам толкова професионална операторска работа, толкова умела употреба на филтри и визуални ефекти, толкова качествен на моменти стайлинг (което не означава непременно „приятен за окото", виж по-горе), толкова професионална режисура и толкова изчистен звук, че ми иде да си извадя тефтера и да си водя записки. Ако някой тръгне да ти обяснява, че в България не се прави качествено кино му кажи да си пусне някой чалга канал и да гледа за какво иде реч. Факт е, че можеш да видиш и плява от старата школа, но все повече актуални... хм... хитове получават наистина професионално отношение. И какво излиза? Най-качественият ни продукт са ремиксите на турски и сръбски кючеци, докато Турция и Сърбия лансират на световния пазар все по-качествен поп. Ебати.

Чалгата не е причина, а следствие

В момента принасям поредното тропическо дръвче в жертва върху олтара на криворазбраната интелектуалност, дарявайки българското медийно пространство с поредната страница, обясняваща на криворазбраните интелектуалци колко лошо нещо е чалгата. Всъщност досега просто се оплаквах от дреболии. От външни прояви на едно явление, които – ако бъдем честни – не ме дразнят повече от размъкнатите гащи на Мишо Шамара, примерно. Позицията ми *против чалгата* е леко условна и определено не почива върху плакати на Азис и клиповете на Гергана. Защото чалгата и тя е криворазбрана, горката. В нея, реално погледнато, няма нищо лошо. В крайна сметка говорим за най-обикновен комерсиален продукт, намерил благодатна почва за развитие в милата ни родина. А аз, както знаеш от миналия брой, комерса го уважавам от гледна точка на това, че е истинско изкуство да напипаш правилно емоционалните необходимости на масите и след това да ги осребриш. Готов съм да бия чело в цимента пред човека, който за пръв път е хрумнало да преведе турски и сръбски естрадни хитове, да извади на показ циците на Сашка Васева и да дефлорира грубо българското медийно пространство с мазния чалгарски пенис, превръщайки същото това медийно пространство в чалгарска курва. Защото същият този пич в момента чука манекенки в къщата си в Симеоново, докато ние с теб се правим на интелектуалци.

Проблемът не е нито в Анелия, която иска да я гледам в очите и да ѝ казвам, че я обичам, нито в близалките, белите мерцедеси, катеричките рунтавелки и лющещите млади върби стари козли. Проблемът не е в педерасткия изглед на Азис или – не дай боже – в бездънните деколтета на Гергана. Проблемът не е в бездарните музиканти и в липсата на певчески таланти у певците и певиците.

Проблемът – ако се върнем към горната метафора – не е в семената, а в благотворната почва. Чалгата не е причината нацията ни да изпростее. Изпростяването на нацията ни е причината да има чалга. Чалгата е естествен продукт на една държава с безобразно обезобразена от мизерията ценностна система. Държава, чийто средностатистически поданик е беден, депресиран, импотентен, оплешивяващ, дебел, недоебал, потънал в отпадъци и без перспективи за бъдещето си. Поданик, който иска да се отскубне от ноктите на жестоката реалност, да се напие като свиня, да подръсва телеса под звуците на ориенталски ритми (каквото и да си говорим турското робство е оставило неизлечими следи в почти всичко българско и родно, което любим, тачим и милеем) и да му пеят на български (иначе и Шакира или Таркан биха свършили работа) за любов, кинти и руси пички. По възможност иска вторите да му ги показват по Планета, че да може да се поосвободи напрежението от време на време. Иска весела и неангажираща музика. Ако житейските несгоди на подобен средностатистически поданик се преплетат в мрачните тонове на Бах, примерно, битието му ще го смаже.

Напълно реална статистическа извадка показва, че 60% от населението слушат чалга, защото мечтаят за материалните облаги, възпети в песните, 20% - защото притежава материалните облаги, възпети в песните и на нас ни остава да се сбутаме в оставащите 20%, заедно с тези, които принципно харесват ориенталски фолклор и с тези, които като се напият им е все тая какво слушат.

Като критикувам чалгата, аз не критикувам кръшните трели, които се носят от вратата на Биад. Аз критикувам манталитета на нацията. И честно казано на моменти ме хваща страх да живея в държава, в която най-продаваният изпълнител и респективно идол на масите е един изрусен до бяло педераст. Ама това е тема на друг разговор.

- Snake

Тук имаше едно дълго въведение, което – поради набъбналия обем на текста по-долу – се наложи да махна. То разказваше как съм написал част от тази статия без да чета текста на колегата, установявайки с изненада в последствие, че съм казал почти същото като него, но изтълкувано по друг – разбира се по-правилен, хехе – начин. И как, след като той така или иначе доста добре е защитил и обосновал чалгата като феномен – особено в заключителната част – на мен не ми остана нищо друго, освен да погледна под друг ъгъл на проблема и да пренапиша всичко, опитвайки да не се повтарям много с него.
Така и направих.

Интелектуално за чалгата

Сашо е казал основното – *чалгата е следствие, синдром*. Дори само това е достатъчно да я оневини в пълна степен. Ако приемем, че е негативно явление, да се борим с нея като с болест, вместо да се опитаме да помогнем на самия организъм – в случая, обществото – създавайки условия причините за болестта повече да не се появят, е последното, което следва да бъде правено. Ако тя е резултат от ниската култура на българина - и да плюем змийска отрова по нея до посиняване, резултатът в най-добрия случай ще е минималистичен. Но дали именно днешната чалга е извънбрачният плод на отприщените в последните години примитивизъм и простотия, появили се в обществото ни като естествен и задължителен рефлекс за запълване на вакуума свръх-култура, която соцът ни натрапваше силово в продължение на 45 години? Но хората никога не са били и няма да бъдат равни – в интелектуално, социално, културно и в каквото и да е, имагинерно дори, отношение те се различават. Винаги е имало простаци и интелектуалци, селяни и аристократи по дух. Между тях се е слегнала една огромна маса средностатистически надарени индивиди, гравитиращи между двете крайности. Соцът се опита да изкорени простаците, а средните да тласне нагоре – наливаха ни с балет, опера, класическа литература... Духовност. Прекрасно! Но не всеки може да понесе подобно противоестествено на първичната си същност натоварване. Простакът във всеки от нас хъхреше под непосилната тежест на културата. Стискаше ядно зъби и чакаше своя час. Е, той дойде. Слава на бога! Равновесието се възвърна. Отново имаме право на избор, така и трябва да бъде! Природата не търпи дисбаланс и ако едната везна твърде дълго бъде натискана надолу, когато натискът прекрати, другата се изстрелва нагоре, помитайки отново равновесието, но с отрицателен знак.

Е, така се появи чалгата. Така избуяха пошлите, вулгарни текстчета и тъпите, първосигнални крави с потни вимени деколтета, които ги изпълняваха.
Оттогава мина много време обаче. Няма вече Доко-Доко. Отиде си Кондьо. Сашка Васева още скимти някакви котешки шансончета, но това го приемам като част от недоразуменията, които винаги ще се случват. Радка Пиратка смени цепнатите дънки с маркови кристиандиорови парцалки и врътка квалитетно дупе по парижките улици. Цялата долнопробна измет – добре де, *почти* цялата – се оттече в мръсния канал на времето. Нещата вече са различни и равновесието за пореден път се възвръща. Чалгата се превърна в поп-фолк, еволюира. А надутите сноби и набедените интелектуалци някак по инерция продължават да я гледат отгоре и с пренебрежение да храчат върху ѝ, оставайки слепи за този факт. Неспособни да оценят адаптивността ѝ, бързината, с която се освободи от откровената вулгарност и простащина, реагирайки на нарастващата с времето нетърпимост на хората към тях. А това, драги мои, в крайна сметка ще рече, че ще трябва да свикнете с присъствието ѝ, защото тя няма никакво намерение да изчезне!

Епикриза на чалгофоба

„Кажи ми какви са ти приятелите, да ти кажа какъв си ти" – твърди една поговорка. Със същия успех правилото може да се адаптира и към враговете. Много можеш да научиш за едно явление, ако внимателно се вгледаш в противниците му. И така, да видим кои са тия, дето най-фанатизирано и войнствено лаят срещу чалгата?

Първото, което инстинктивно ми лепва на езика, е: „метълите" – тия овехтели пичове с вмирисана на морга мания към дълги коси и кожени дрехи, които според тях ги правят големи мъжкари, а според останалите – и най-вече според тези, чието мнение единствено всъщност е важно в случая, жените – смешници. Като всеки закостенял дървеняк, чиято мода отдавна е преминала, металистът представлява благодатна почва за култивиране на почти фанатична непоносимост към всичко, което се котира добре и е популярно. Той е неспособен да проумее, че не чалгата му е проблемът, а фактът, че времената на осемдесетарския рок и хевиметъл останаха безвъзвратно в миналото и че любимият му стил се проектира в бъдещето с все по-затихващи функции.

Криворазбраните сноби са другите, у които с интерес наблюдавам поникването на пяна в ъгълчетата на устата, когато се заговори за чалга. Като всички, развили комплекс на тема „потекло и възпитание" парвенюта, те се опитват да се изкарат по-католици от папата, шумно афиширайки лицемерната си войнственост към чалгата.

Аналогична е ситуацията с псевдоинтелектуалците. Поредните, които плюят „по презумция" – защото имиджът го изисква. Само че истинският интелектуалец е широко скроен човек, живо интересуващ се от заобикалящия го свят във всичките му аспекти, мислещ, а не робуващ на имидж и готови схеми. Достатъчно свободолюбив и умен е, за да не се поддава на фанатизъм и войнствено отрицание. В най-лошия случай, просто би възприел позицията на пасивно неодобрение.

По-нататък в списъка напират какви ли не лабилни комплексари и сдуханяци, търсещи обяснение за неволите си навсякъде другаде, но не и в самите себе си. Характерна групичка сред тях са скучните, суховати и безлични типове – толкова неуверени и смачкани от притесненията си, че в стремежа си да прикрият неспособността си да се забавляват истински и да се интегрират в купона, предпочитат да се преструват, че чалгата силно ги отвращава.

За лицемерните войнстващи моралисти не ми се отваря и дума. Особено след шока, който преживях, засичайки на частно парти един от най-разпалените активисти на анти-чалга движението да подрусва телеса под съпровода на дънещия от колоните глас на същия онзи изрусен педераст, който така злобно се е забил, като трън, в задника на естетическите възгледи на колегата Бакалов. По-късно вечерта, след купона, мислейки си за случката, се запитах: „Защо?"

Защото...

Тук е моментът да кажа и своите „за" чалгата.
На първо място, това е музиката на масите – на обикновения, открит човек, на индивида, който не е обвързал живота и поведението си с някакви натрапени свръх-културни пози и внушения. Чалгата е първична, директна, освободена от излишна помпозност. Тя е изкуството на народа, благодарение на което нещата се казват каквито са – в прав текст. „Истинското" изкуство борави с абстракции. Колкото по-висше, толкова по-отвлечено е то – плод на индивидуалния светоглед на създателя си, освободил се от плътското, изпаднал в чиста възвишеност. Само че човек не прекарва живота си в подобна духовна нирвана. Не е съставен само от дух, а и от тяло. А чалгата е изкуството на тялото. Нашето, балканско, изкуство на тялото! Тя е дълбоко вкоренена в народопсихологията ни, разберете това. За да е в баланс системата, винаги ще има явления като нея. Навремето, откривайки Африка, „културните" европейци остават смаяни от начина, по който им въздействат и увличат с почти хипнотична сила простите негърски барабанни ритми и танците, които те – с типичното си високомерие – нарекли „варварски". Навсякъде по света съществува тип музика, която чупи оковите на цивилизоваността и удря човека право в първичната му природа. Както има и глупаци, които яростно отричат изкуството на плътта. Колко ли безстрастен, емоционално осакатен и анемичен е човек, подтискащ и отричащ генетично закодираните в себе си инстинкти?...
Да погледнем на нещата от най-простата им страна – в чалгата има ритъм. Топъл ритъм! Не студеното звучене на набедени за хитове поп, рок и прочее лайна – които разни сдухани, наркоманизирани бандички вадят с надеждата да удавят света в своята депресия – а ритъм, който „влиза". И те удря право в центъра на удоволствието, кара те да се веселиш. Вземете произволен противник на чалгата и го замъкнете на купон с повечко мадами, сложете го на масата, наливайте му, докато алкохолът събори условностите и наслоенията от предразсъдъците, пуснете му чалга и му гледайте сеира.
И когато чалгарките започнат да се катерят по масите, извивайки снаги, и още повече после – когато наоколо започнат да валят тениски и сутиени – го питайте пак какво мисли за чалгата.
Защото, както и всеки друг жанр впрочем, тя не е просто музика, а цяла култура и погледнато от този ъгъл има три много съществени причини, за да ѝ бъда фен:
- Готините жени, които я пеят.
- Готините жени, които я слушат.
- Готините жени, които се съблича докато я слушат.
Жените са големият коз на чалгата. Към днешна дата почти няма готина жена, която ако не фенка, то поне добре понася чалгата и със сигурност няма готина жена, която да слуша чалга и при удобна възможност да не разкърши сексапил пред жадните мъжки погледи. В чалгата се таи адски много секс! По правило чалгарките изглеждат добре, грижат се за външния си вид, сексуално осъзнати са. Те са женствени, независимо, че голяма част от тях са глупави или добре се преструват на такива – по-добре даже. Мъжът се чувства мъж покрай тях. И покрай чалгата изобщо.
Винаги много съм искал да кажа на някой лицемерен дебил, демонстриращ интелектуална неприязън към чалгата: „Ай сиктир бе, интелектуалец. Тоя, дето е слаб в гащите, много обича да парадира със сила в главата."

- Freeman

ТЕСТ: ЧАЛГАР ЛИ СИ? ...ИЛИ „МАТРИЦАТА: ЧАЛГОЛЮЦИИ“

Автор **Dimensin**

Странен въпрос. Нали не си мислиш, че знаеш отговора. Дълбоко се лъжеш, ако смяташ така. В зависимост от промилите в кръвта, науката отдавна е доказала, че във всеки мъж се крие по един Кондьо, а във всяка жена - по една Сашка. Дълбоко, но все пак се крие. Този тест няма да бъде като предишните. В смисъл, че няма какво да спорим с науката. Чалгар си и т`ва е. Но за да има все пак някакво удоволетворение от цялата тази работа, трябва поне да установим до каква степен си такъв. За целта трябва да има две изпълнени условия – като фон да звучи песента „Доко-Доко“ (препоръчително е волюмето на макс) и да си облечен в анцуг. А ако имаш мобилен телефон, то непремено го извади на масата. Така. Вече сме готови.

Предистория

В този тест ти ще приемеш ролята на агент Чалгит, който е дошъл от паралелния свят Матрицата, за да открие и намери последния чалга хит и да го унищожи, спасявайки хората поне за малко от безличното му съществуване. Главен пазител на хита са група чалга-босове начело с Жмео, Трипити и Смърфиус. Агент Чалгит задължително трябва да спре наглия Жмео, защото в противен случай целият паралелен свят ще се напълни с чалга. Задачата е доста трудна, понеже на Жмео му помага цял отряд хейтъри, начело с твърде сексапилната Трипъти, чийто задник може да закрие слънцето на цяла житна нива в Добруджанско. А отскоро към групата се е присъединил и ром от Столипеново на име Смърфиус. За него се знае, че има кодовото название „Джамовете“.

Играта ти започва с актив от 15 точки. С течение на времето тези точки ще претърпяват промени, затова гледай да си ги отбелязваш някъде. По тях ще се отсъди как си се справил. Приключението започва...

1

„Не е лесно да си чалгар“, каза агентът и прибра касетите с музика, които той задължително трябваше да изслушва всяка сутрин, отново и отново, само за да се убеди, че чалгата заслужава онова, което й готвят. Агентът още повече се отчая, когато получи комюнике, от което разбра, че ребълите се укриват в блок 454, намиращ се в ж.к. Люлин 1. И освен че това бе адски далеч от него, му се налагаше да ползва метро. Още повече ги намрази заради това. Агентът мразеше метрото. Лошо детство, предполагам.

Няколко минути след това той се качи на метрото и под нежните звуци на „Я елате пиленца при батко“ се запъти към изпълнението на задачата си.

Малко по-късно ...

Мини на 2

2

По време на дългото, трудно и изморително пътуване от предпоследната до последната спирка, Агент Чалгит си препрочете две от най-важните глави на книгата Пътеводител на чалгаджийския спопаджия, с която често поддържаше форма. Особено му харесваха моментите, когато на един свръхмощен компютър му бе зададено да изчисли коефициента на интелигентност на чалга певица и след три хиляди години се счупил, все още опитвайки се да открие точното отрицателно число.

Мини на 3

3

Агентът лесно откри леговището на злото, но след тричасово завиране по канализациите на сградата с неохота разбра, че *те* отдавна са си тръгнали. Все пак не бе изцяло губене на време. Агент Чал (така ще го наричаме за по-кратко) намери две неща, които биха могли да му послужат за следа. Едното бе покана за чалга клуб с днешна дата. А другото – телефонния номер на някакъв си Колю Брънпатов.

(Оттук нататък решаваш сам накъде ще тръгнеш)

Клуба, мини на 10,

А за Колчо иди на 13

4

Този номер няма да те доведе до нищо добро, чийтър, такъв. Няма цифра, която да те води до 4, а самият факт, че четеш тези редове, означава, че мамиш. Бързо се връщай оттам дето си дошъл, че ако се ядосам, другия път ще напиша тест „Барби в страната на чудесата“. И тогава гаврата с теб ще е пълна, biaaaatch.

5

Време е да влезеш в бърлогата на злото и да се надяваш нашите хора да са още там. Минаваш почти без инциденти покрай гардовете, които и без това зяпат в циците на Сливия, която тъкмо слиза от таксито. Така като ги гледам, на гардовете все им е двайсе кой и какво минава покрай тях. Дотук добре. Справихме се прекрасно. Сега остава да се опитаме да открием в тълпата заблудени бели овчици (ех, да бях един Свен) къде е целта.

Мини на 7

6

Прибави една точка в актива си.

Бързо и лесно, а. Добър подход.Прокрадваш се покрай стената на заведението „Бия*т*“, където е срещата и издебваш първия минал покрай теб чалгар.Оказва се „жена“. Но какво пък толкова, изкуството изисква жертви, така че не се свениш да покажеш малко изкуствени прелести. Чисто в чалга стил.

Мини на 5

7

Избираш си маршрут в заведението и тръгваш да го обхождаш, когато:

Ако си с костюм на морж, иди на 12

Ако не си с никакъв костюм, иди на 18

Ако си го откраднал, иди на 14

8

Извади една точка от актива си.

Отваряш куфарчето си и избираш възможно най-добрия симулатор на костюми, правен някога в матрицата. За съжаление симулаторът не ще и да чуе за симулация на чалга костюм, понеже някой не се е се сетил да го прибави в базата данни. Простаци, каза си Чал. „Малко име“, отговори си по-късно. Както и да е, ще трябва да се пак да се жертваш с костюма на морж и да му мислиш, когато даваш обяснения.

Мини на 5

9

Какво толкова пък може да се случи, та да трябва да се маскираш? Който го е страх от мечки, да не ходи в гората. А Чал не го е страх от чалгии, за какво тогава да се преоблича.. Я по-добре тъй, а...

Махни 5 точки от актива си

Мини на 5

10

Естествено, че ще се намърдаш в чалга клуба. Прибави 2 точки в актива си. Та нали там е истинското съсредоточаване на всички чалга гийкове в града. Тук обаче следва и проблемът – как да се вмъкнеш незабелязан. Идват ти няколко неща наум:

- да използваш специалната дегизировка от куфарчето на 8
- да откраднеш нечия чужда на 6
- да не се маскираш 9

Кое избираш?

11

„О, ташаци“! Как не се сети по-рано? Но какво да се прави, понякога именно шефът трябва да ти отвори очите за някои неща, нали, Freeman-е :). В това заведение се намират всички важни клечки в бизнеса и нормално би било тримата врази да са там. След няколко обиколки на заведението Чал отбеляза три съмнителни фигури, които бяха седнали на крайна маса и си говореха разгорещено.

Мини на 27

12

- Ей, морж - обръща се към теб груб селски глас. Я си разкарай тръпливия гъз, че не моа да вида сцената от теб.

За нещастие обаче, един от чалга певците в заведението има номер с моржове, които тъкмо в този миг минават покрай теб. Един от тях проявява видимо голям интерес към теб, като ти попляска с плавниците си. Решаваш да използваш прикритието му, докато огледаш. В този миг моржът проговаря:

- Колега, ти от кой отряд си? Аз съм от първата група - преди три години ме изпратиха да намеря Жмео, но още не мога да съблека скапания костюм. Ти как възнамеряваш да свалиш твоя?

Остави да те побият тръпки и иди на 25

13

След редица трудности, които няма нужда да бъдат споменавани, намираш адреса на Кольо Брънпатов и решаваш да го посетиш, без значение дали това има значение за крайната му (не)значителна задача. Агент Чал просто не знае какво друго да стори от некадърност, затова и Кольо му се вижда алтернатива.

След неколкочасово чакане пред дома му, стават две неща: първо, махаш 2 точки от актива си и второ, виждаш как Кольо се задава по улицата с някаква засукана мадама под ръка.

Ще изчакаш да се прибере, да си свърши работата и тогава да го притиснеш – иди на 16

Ако искаш да действаш сега, иди на 19

14

Дотук всичко върви добре. Разглеждаш си спокойно всички преисъстващи, но уви, няма и следа от нашите цели. С половин ухо чуваш, че една от най-големите звезди на чалгата, Тузис, е бил ограбен от някакъв идиот тъкмо преди да излезе на сцената и всички гардове са на крака. В този момент усещаш как две силни ръце те хващат и те пращат баш на подиума пред всички. Докато се усетиш какво се случва, разбираш, че ти си идиотът, ограбил Тузис. Радвай се, ако само им пееш.

Иди на 25

15

Ще трябва да измисли друг начин, за да намериш Жмео, Трипъти и Смърфиус.

Избери един от тези:

- да намериш имената им в телефонния справочник – 21
- да се обадиш на шефа - 17
- натисни F1 от клавишите на Матрицата на - 24

страница 82

globe
SE12
PAUL
MACHNAU
Machnau distressed / gum
frontside smith grind
Paul Machnau
globe
BAS - официален дистрибутор
кв. Лозенец, ул. Голо бърдо №5
globeshoes.com
359 2 962 1478

16

страница 80 Кашираш се до близкото дръвце и зачакваш Брумпатов да направи първата стъпка. Той я прави след около 4 -5 мин, когато излиза на входа по халат и поръчва такси на момичето. „Бърз е", помисли си Чал. А после жена ми на мен ми бръмчи, че съм бързак... Прибави две точки в актива си (и една голяма черна точка на Брумпатов, защото тя, всъщност беше мъж). Но както се сещате, той дори не разбра. След като се сбогуваха, Брумпатов набързо се преоблече, излезе от дома си и мина на 20. Така направи и ти. Повиши актива си с 2 точки

17

Свали точките си актив с едно.
Шефът ти всъщност е много кораво копеле. Наричат го още страшилището на всички агенти, пазителят на паралелната Вселена, най-добрият измежду добрите – Агент Мъдлър. От агенцията, естествено, те прехвърлят на изчакване, след като нежният глас на секретарката казва на Мъдлър: „Шефеее, търсят те по мобифона". След няколко минути на телефона се чува самият той с думите:
- Ко прайш ма, парцаааааал?.....
Нека пропуснем следващите 5 изречения в името на добрия тон и да продължим нататък.
- Ъ, шефе. Имаме проблем в разследването.
- Кажи бе, Тигре, какъв е проблемът?
- Ми, изпуснах следите на Жмео, Трипъти и оня Сморфеус-как-му-беше-името...
- За твой късмет, преди малко се обадиха агентите морж1, морж2 и морж3, че са ги засекли в бар „О, ташаци" в центъра на града. Бягай бързо натам и не забравяй да унищожиш касетата с последния хит.
Мини на 11

18

Нали не си се надявал, че чалгарите ей така ще те оставят да си се разхождаш спокойно в облекло на агент? Колко възможности трябва да получиш, за да се сетиш да се преоблечеш? Яж сега боя и стискай зъби. Другия път по-внимателно.
Върни се на 10 ако не те е срам...

19

Търпението не е за великите, каза си Чал и тъпо, но упорито тръгна срещу тях. Идеята му бе с два удара да се отърве от момичето, след което да завлече нищо неподозиращия Кольо в близката тъмна уличка, където да извлече необходимата информация. Речено – сторено. На момичето приложи хватка задушаващо тръшване и всичко щеше да е наред, ако момичето не се бе оказало момче и не му викаха „Скалата". За съжаление дребните подробности като килата на момичето и мускулите му просто убягнаха на иначе професионалния агент от паралелната вселена. След кратка борба, приключила за две-три секунди, Чал се събуди именно в онази тъмна уличка със събути панталони и подозрителна болка в областта на таза. Предпочете да не търси отговора, а да потърси онова, за което бе тръгнал на 15. Преди това обаче извади 4 точки актив.

20

След редица заобиколки по тъмните улички на града и неколкократни посещения в една и съща пицария (добър апетит, предположи Чал), най-накрая стигнаха до сграда, която отвън много приличаше на бърлога на бунтовници. Никой не знае как точно го реши това Чал, но явно е, че това определено адски много му се иска.
Човечецът застана пред сградата, потупа пакета, който носеше, огледа се като злосторник и влезе вътре. Чал реши, че сега и единствено сега моментът е настанал и го последва.
Мини на 23

21

Кажи ми, че се шегуваш с тая тъпа идея. Нали не го мислиш сериозно? Махни си две точки от актива и се върни на 15. В справочника ще ми проверява...

22

Сега внимавай, от следващия избор зависи колко зле си минал теста. Трябва да откраднеш на всяка цена този пакет, за да спреш лавината от прииждаща чалга.
Ако искаш да се впуснеш в неравна, но изненадваща битка срещу тримата, отнемайки им пакета, мини на 26
Ако искаш да го откраднеш, правейки се на чалгар, иди на 28

23

- Горе ръцете! - извика Чал. - Предай доставката - вече говореше малко по-тихо, сякаш да не привлече внимание.
- Вземете я, нямам друго!- каза жално човечецът и Чал бе склонен да му повярва.
- Какво има вътре? - не издържа да се поинтересува Чал, докато поемаше с интерес кутията.
- Е, как какво. Има пица.
- Каква пица, бе? – започна да се изнервя Чал.
- Ами аз съм разносвач на пици!
Минутите, в които Чал се почувства глупав, му дойдоха в повече за крехката душица, що носеше. Агония, примесена с разочарование от професионалните му способности затиснаха като огромна буца гърлото му и той дълго време не можа да преглътне.
Извади две точки от актива си.
Мини на 15

24

А не искаш ли да ти извадя и walktrough, а? Солюшънче, едно, друго... Я да ми се махаш от главата, че като те почна с шамарите, само на агент ще ми станеш. Аре махай три точки от актива и бегай на 15

25

За съжаление няма и следа от самите Жмео, Трипъти и Смърфиус. Пак ударихме на камък. Един от гостите обаче ти се струва малко подозрителен... Инстинктивно тръгваш да го преследваш, понеже шестото ти чувство на агент ти подсказва, че нещо не е както трябва.
Иди на 20

26

Вадиш супер секретното си оръжие Пихоорбитален транс-органичен-неутрализатор (накратко Психотрон) , отхвърляш плаща назад и тръгваш заплашително срещу тримата нищо неподозиращи жертвички. Махни две точки от актива и чети нататък.
По бърз и предварителен план, решаваш да атакуваш първо тартора на компанията – Жмео. Той вижда атаката и вади светлиния си меч, с който да отбие атаката ти. Откъде пък го извади тоя меч? Както и да е, нали сме в Матрицата. За съжаление нещата се развиват лошо за теб. Другите също вадят такива мечове и сега вече шансът ти да успееш да направиш нещо е минимален. На всичкото отгоре под масата излиза и Йода, който те изглежда със суров поглед. Сега вече всичко е загубено, казва си Чал.
В последния момент, както си лети засилен, на нашето момче му хрумва как поне да си спаси живота. Преди да се сблъска с Жмео, Чал хвърля оръжието и прегръща страстно врага си с думите:
- Сине, Сине. Аз съм баща ти!!!!!!
Умно. Добре, че Чал го сметнаха за ненормален и го освободиха, та това да даде нов тласък на стратегията. Извади сто точки от актива и се върни на 22.

27

По външно описание съвпадаха перфектно. Жмео беше с бяла ризка, зелени панталони и розови ботушки до колената. Сам по себе си, той можеше да се нанесе три пъти в Трипъти, която носеше къса цикламена рокличка, възголемичка, а сутиенът спокойно можеше да се използва за кепче за риба. Гвоздеят в програмата беше Сморфеус, който носеше дълга бяла роба и ако не беше естествения му черен цвят на лицето и огромния нос, сигурно щеше да го сбърка с Гандалф. На масата Чал видя малко пликче, в което предположи, че е така заветния чалга хит, който трябва да бъде унищожен
Мини на 22

28

Така се прави. В чалга клуб „О'ташаци" фалове не могат да стават, че току-виж си ядосал няколко-стотинте фена на кръчмарската музика. Решаваш да се слееш с тълпата и да измъкнеш тънко онова, което ти трябва.
Набързо се уреждаш с фланелка на Деси-Слива, придаваш си леко малоумна физиономия и се запътваш към масата на вразите.
- Чалга Деревър! – поздравяваш тримата и зачакваш да чуеш отговора.
- Кво ферари? – недоумяващо кимат те.
- Не ферари. Деревър! Както и да е - опитва се да замаже положението Чал. – Разбрах, че в тоя колет има ново парче, пък аз понеже съм голям фьен (мекото произношение е важно), много ше ми се иска да ги чуя, ако може.
- Ми, може, отговаря Трипъти. Ама вминавай да не ѝ се случи нещо!
Сърцето на Чал заби лудо. Той усети вкуса от първата изпълнена задача за 24 г. стаж. Вече беше време да се издигне. За миг той почувства такава енергия в себе си, че му се стори, че може да изслуша всички чалга парчета по земята. Вече нямаше какво да го спре. С рязко движение Чал дръпна касетата и побягна навън. Притича до първото паве на отсрещната улица, постави касетата на земята и на фона на песента „Камъните падат", Агент Чал спаси днешния ден от поредния чалга хит. Браво.
Виж си сега точките и прецени сам как си се справил.

Активни точки:

0-5

Едно е сигурно – поне си играл честно. Или не минаваш теста за първи път. Може и да става Агент от тебе, но лично аз много се съмнявам. На тебе по ще ти прилага ролята на Жмео. А ако научиш текста на „Джамовете", може и певец да те направим. Колко му е.

6-10

Има нещо в теб. Не се ласкай, празната глава също е нещо. При теб номерът с „Джамовете" няма да стане, понеже не си достатъчно глупав. Но виж, едни червени домати можеш да ни запееш.

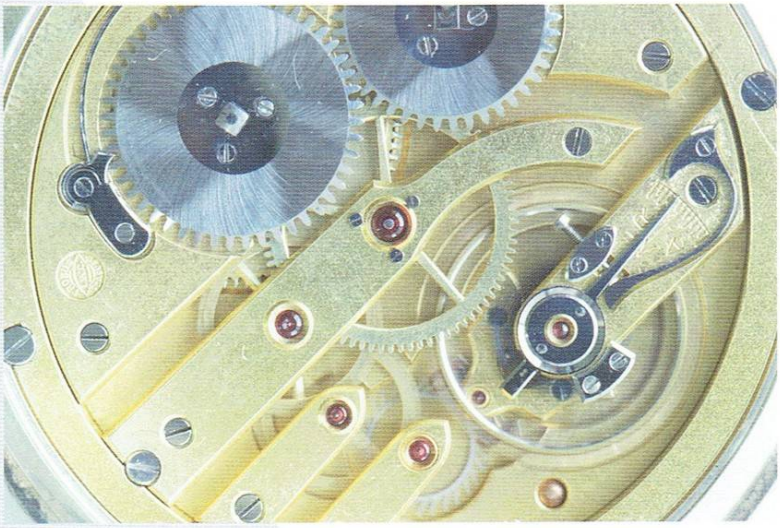
11-25

Ти си Агентът, ман, нямаш никакви комплекси! Щом изтърпя да прочетеш и преминеш през толкова глупости, значи нито една Матрица във Вселената не мое те спре. Нека силата бъде с теб. Ти просто нямаш дубликат.

над 25

Измамник. Няма толкова точки в играта. Научи се първо да смяташ, после тръгвай да спасяваш света.

НЕ е необходимо да знаете, как работи един часовник, за да го ползвате безпроблемно...



... и с компютрите е така.

BGservice

Решава ВашИТе проблеми

- Абонаментна поддръжка на компютърна техника
- Отстраняване на хардуерни/софтуерни проблеми
- Внедряване на информационни системи
- Структурно преокабеляване
- ИТ консултации

София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 , тел. 986-65-05, 980-96-22
e-mail: info@bgservice.net , www.bgservice.net

Лошо Бакалов, лошо...